スタジオジブリ・レイアウト展

Studio Ghibli Layout Designs



スタジオジブリ・レイアウト展

Studio Ghibli Layout Designs

高畑・宮崎アニメの秘密がわかる。

スタジオジブリレイアウト展

Studio Ghibli Layout Designs

2008年7月26日(土)～9月28日(日)

東京都現代美術館 主催 財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館／日本テレビ放送網

2009年7月25日(土)～10月12日(月・祝)

サントリーミュージアム[天保山] 主催 サントリーミュージアム[天保山]／読売テレビ／読売新聞大阪本社

2010年2月20日(土)～4月18日(日)

徳島県文化の森総合公園 主催 徳島県／徳島県教育委員会／四国放送

2010年4月29日(木)～6月13日(日)

松坂屋美術館 主催 松坂屋美術館／中京テレビ放送／読売新聞社

2010年6月26日(土)～8月29日(日)

札幌芸術の森美術館 主催 札幌芸術の森美術館(札幌市芸術文化財団)／札幌テレビ放送

はじめに

『高畑・宮崎アニメの秘密がわかる。 スタジオジブリ・レイアウト展』を開催いたします。

今回の展覧会でご覧いただく≪レイアウト≫とは、一枚の紙に、背景とキャラクターの位置関係、動きの指示、カメラワークの有無やそのスピード、撮影処理など、映画で表現される全てが描かれた「設計図」とも言えるものです。これは、分業化が進んだ現在のアニメーション制作において、作品の統一感を持たせるという重要な役割を果たしています。レイアウトを制作工程に取り入れるシステムは、1974年に「アルプスの少女ハイジ」(ズイヨー制作)で高畑勲・宮崎駿によって初めて本格的に導入されたと言われています。

レイアウトはアニメーション制作の一工程ですが、そこには、カメラで撮影した写真や、正確な遠近法など計算された手法で構築した画からは感じることのできない、作り手たちの自由なイマジネーションがあふれています。一枚の鉛筆画でありながら、アニメーションでしか表現のできない、人の手が実際に描いて作り出す豊かさを感じることのできる画となっています。そのどれをみても、アニメーションをつくるための工夫が凝らされており、高畑・宮崎監督作品の魅力の秘密がここにあることがおわかりいただけることでしょう。

本展では、スタジオジブリと三鷹の森ジブリ美術館全面協力のもと、「風の谷のナウシカ」から2008年夏公開「崖の上のポニョ」まで、スタジオジブリ作品のレイアウトを宮崎監督直筆のものも含めて展示します。また、歴史を振り返るコーナーとして、両監督がジブリ以前に手がけた「アルプスの少女ハイジ」「母をたずねて三千里」「未来少年コナン」「じゃりン子チエ」など、日本のアニメーション史に残る名作のレイアウトも展示します。約1300点のレイアウトを一挙に公開することは、日本では初めての試みであり、世界的にみても稀有な機会となることでしょう。

本展開催にあたりまして、企画制作およびご協力を頂きましたスタジオジブリならびに三鷹の森ジブリ美術館、また、貴重な作品を提供してくださった所蔵家の皆さま、ご後援・ご協力を賜りました関係各位に心より御礼申し上げます。

本展が、アニメーションをつくるとはどういうことなのか――加えて、「手で描く」ということや「ものをつくる」ことが、どういうことなのかを考えるきっかけとなれば幸いです。

主催者

Introduction

We are pleased to present to you the exhibit "Studio Ghibli Layout Designs: Understanding the Secrets of Takahata/Miyazaki Animation".

The layout designs that you will see here act as a "blueprint" in the animation-making process. A layout is an individual piece of paper onto which all the relevant information of a scene is written, such as the relative positions of the backgrounds and characters, directions on action, indications on whether or not there will be camera movement, and if so at what speed, and any other camerawork effects. The current animation production process has grown to become highly specialized and divided. The layout's role is crucial in providing an overview and sense of unity to the production. The layout design stage is said to have been fully introduced into the production system for the first time by Isao Takahata and Hayao Miyazaki in 1974 for the TV series *Heidi a girl of the Alps* (produced by Zuiyo).

Layout design is but one stage of the animation production, but one will discover it is filled with the creators' unrestricted imagination that cannot be found in photographs taken with a camera or constructed images based on accurate laws of perspective and other precisely calculated approaches. Though it is only a sheet of pencil drawings, one will be able to feel from it the richness of actual hand-drawn creativity that can only be expressed through animation. Each and every layout is made for creating effective animation, and through it, viewers will be able to understand the secrets that make directors Takahata and Miyazaki's works so enchanting.

With the full cooperation of Studio Ghibli and the Ghibli Museum, Mitaka, we are able to display layouts from Studio Ghibli works, ranging from *Nausicaä of the Valley of the Wind* to the latest summer 2008 release *Ponyo on the Cliff by the Sea*, including those handwritten and drawn by Hayao Miyazaki himself. Also, layouts from classic works in Japanese animation history, such as *Heidi*, *From the Apennines to the Andes*, *Conan, The Boy in Future*, and *Downtown Story* that directors Takahata and Miyazaki had worked on before founding Studio Ghibli, are put on display in the historical retrospective section. Having approximately 1,300 layout designs shown all together is a first of its kind in Japan, and a rare opportunity worldwide.

We would like to express our deepest gratitude to Studio Ghibli and the Ghibli Museum, Mitaka for their assistance and the planning and production of this exhibition, and to the contributors who kindly loaned us these precious works. We would also like to express our heartfelt appreciation to all those who have provided the valuable support and assistance that made this exhibition possible.

We sincerely hope that this exhibition will prompt our visitors to think about the animation-making process, as well as the act of drawing by hand and the very act of creating things.

The Organizers

目次 *Contents*

本書の構成について

・本書は「スタジオジブリ・レイアウト展」の展示物のうち、原画ではなく複製画が展示されているもの、また、技法解説コーナーやフォトロケーションとして展示したものをのぞいたすべてを掲載しました。

・第1部および第2部の構成は、基本的に展示内容に準じます。「千と千尋の神隠し」は、パネルによる展示内容を踏まえた上で、物語のカット順に並べました。

レイアウトはアニメーション映画制作のキイ・ポイント

高畑 勲 *Isao Takahata*

「レイアウト」の展覧会が行われると聞いて驚いた。あまりにも地味だから。そしてすぐ、すごいと思い、個人的にたいへん喜ばしい気持ちがこみ上げてきた。なぜなら、レイアウトを、私はアニメーション映画制作のキイ・ポイントと考えてきたから。それに、いまでこそ宮崎駿は世界に名立たるアニメーション作家だが、『アルプスの少女ハイジ』『母をたずねて三千里』などでの「場面設定レイアウト」という彼のクレジットタイトルを見ただけで、彼がどんな大きな役割を果たしたのか、ただちに分かる人はいないだろうから。

作品の質を統一的に向上確保するための最も重要な仕事なのに、時間に追われながら毎週一話分三百数十ショットという厳しいノルマを達成しなければならなかったレイアウトマン。宮崎駿だけではない。『赤毛のアン』の途中で彼が辞めたあと、過酷な制作条件のなかでレイアウトを引き継いでくれた櫻井美知代さん、また、とくに、『火垂るの墓』から『おもひでぽろぽろ』『平成狸合戦ぽんぽこ』まで、綿密な絵コンテ作画と一体化したこの大役で見事に才能を発揮した百瀬義行さんのことを思わずにいられない。百瀬さんは当時、知り合いからお前はいったい何をやっているんだ、と聞かれて、うまく説明できなくて弱ったそうだ。

まさに演出の「片腕」、いやベターハーフとも言うべきレイアウトマンの仕事。レイアウトは完成品として人に見せるために描かれたものではない。また、しばしば驚くほどの迅速さを要求された。しかも、心血を注いで描いたものが、実作業が終われば簡単に捨てられてしまい、大事に秘蔵した人たちがいなければ残らなかった。それらがいま、あらためて陽の目を見る。レイアウトたちはさぞまぶしかろうが、私はたいへん嬉しい。

(現在のジブリスタジオでは、コマの大きな用紙を使って的確で詳細な絵コンテをまずつくる。そしてそれを拡大コピーした絵をもとに作画担当者がレイアウトを起こし、さらに絵コンテを描いた本人自身が修正し描き直す。むろん、捨てない。)

実写とアニメーション映画

映画では、演出コンテの計画にしたがってカットを割り、アップで表情を捉えたりロングで全体を見せたりと、各ショットを別々に撮っていく。実写や人形映画だけでなく、セル・アニメとよばれる平面上に描かれた絵によるアニメーション映画でも、これは基本的に同じである。しかし、作業のやり方は実写とまるでちがう。

実写ではスタッフが撮影現場に集まり、背景・大道具から小道具まで、持ち寄った"素材"すべてが吟味され確定されたところに俳優を入れ、照明を当て、演技や情景の全体を見定めたうえで、これから撮ろうとするショットの最終的な構図を決める。そのためにレンズを選び、カメラの位置やアングルを決め、場合によってカメラワークをつける。さらに各部署のさまざまな問題点が修正されると、監督の「本番用意、スタート!」の声とともに、スタッフ全員注視の中で「本番」が撮影される。

ところが平面アニメーション映画では実際の具体物は何もない。登場人物はもちろん、美術背景・大道具・小道具から波や雪などの自然現象に至るまで、あらゆる"素材"をすべて一から絵で描くしかない。しかもここが肝心なところだが、出来上がったその"素材"は、実写ならば「本番」撮影されてすでに"フィルムになった状態"を表現していなければならない。アニメーション撮影は実写の撮影とはちがい、撮影台上にこれらの"素材"が持ち寄られたとき、それからあれこれと変更できる余地は多くないのだから。

要するに、実写のようにスタッフが素材を持ち寄り、一緒にそれを組み上げ吟味して、最後に「本番」を迎えるというわけにはいかず、そのまるで逆、まず真っ先に各ショットの「本番」、すなわち"フィルムになった状態"を想定し、あとはその構成要素をスタッフが持ち帰り、分業によって、その"完成状態"へと、それぞれの"素材"を仕上げなければならない。分業する以上、その作業のほとんどすべては、当初に想定された「本番」をただひたすら黙々と具現化するための努力となる。

だから、フィルムで仕上がりを確認するまで、作業に入ってから個々のショットのためにスタッフが一堂に会することはまずない。実写や人形映画のように、スタッフ全員が撮影現場に集まり、全体を把握しつつ"素材"に細かい修正をほどこし合って完成に導く、といった、緊張と連帯感あふれる同志的撮影風景は残念ながら平面アニメーション制作では望むべくもない。アニメーションは、個人的作品でなくても、やはり孤独な作業の積み重ねなのである。

レイアウトは各ショットの実践的設計図

では、この「本番」、すなわち各ショットの"完成状態"がスタッフ全員にきちんと把握され、個々の分業が間違いなく仕上がるにはどうすればよいか。むろん、絵コンテがある。打ち合わせがある。演出や作画監督・美術監督による各作業へのチェック・介入・修正がある。しかしじつは、そのために決定的な役割を果たすのが、他ならぬレイアウトなのだ。

日本で「レイアウト」とよばれている仕事の内実は、個々のケースによって大幅に違う。けれどもレイアウトが基本的に充たすべき必要条件は以下のようなことになるだろう。

> 各ショットに関し、絵コンテで指示された内容と構図が以後の製作工程で間違いなく画面上に達成されるために、その全体的構図、カメラアングル、人物のサイズと配置、その動きの概略、そして背景の空間的構成要素、とくに人物の動きと関連する箇所などを、実際の作画・作景とまったく同サイズの用紙上に、鉛筆画で設計すること。
>
> 移動・パン・ズームなど、カメラワークがあれば、その設計・指定もできるだけここで行う。
>
> ただし、描かれた絵がラフか精密かは場合による。指示の的確さが肝心、あまりに緻密すぎる鉛筆画も困る、設計図なのだから。

要するにレイアウトは、各ショットの"フィルムになった状態"の作業用原寸想定図、すなわち、ショットの「実践的設計図」である。そして作画(原動画)・作景(美術背景)から撮影に至るまで、以後の各部署における作業は、すべてこの設計図を基準に行われる。むろん、各ショットの基本設計図はまず絵コンテだが、その絵は小さいだけでなく、精粗・巧拙まちまちであり、不確定要素に充ちている。たとえ絵コンテがいい加減な絵でさまざまな問題を孕んでいても、レイアウトの段階では、それらをきちんと解決しておかなければならない。なぜなら、ショットの全体像が正確に分かるのはこの"原寸大"の設計図だけで、以後、作画(及びセル仕上げ)と作景で分業されるから。分業が行われるかぎり、設計図としてのレイアウトは不可欠であり、これなくして作品制作は成り立たない。

レイアウト前史——背景原図システムとその問題点

私の東映動画時代、各ショットを設計し、レイアウトを描くのは、原則としてそのショットの作画担当者(アニメーター=原画家)で、描かれたものを「背景原図」とよんだ。作画で人物を動かすためには、人物のいる空間や動き回れる空間、すなわち「背景」を設定しないわけにはいかないから。建築など、きちんと描かなければならないものは、美術監督(又は別の設定者)が出した美術設定にもとづいて描き、作画してセルになる登場人物や小道具は、背景原図に赤鉛筆であたりを入れるか、別紙で添付する。

ショットの作画担当者は自己の設計した「背景原図」に基づいて原画(アニメーション・ドローイング)作画を完成させ、「背景原図」とともに提出する。演出と作画監督がチェックしてOKとなれば、「背景原図」は同じものを一枚コピーして、それを作画監督の修正の入った原画とワンセットで動画家(アシスタント・アニメーター)に渡し、「背景原図」の原版を美術にまわす。そして動画家は動画作画に入り、美術監督以下美術スタッフは作景作業に取りかかる。

例えば柱を手でつかむときなどのように、人物と背景が組み合わさる場合は、背景原図の段階でその部分(この例だと柱)の線をぴったり同じにトレースした二枚の「組合わせ線」をセルで作り、それぞれの背景原図に添付する。後になってセル画と背景がずれないためである。そういう部分以外の美術的な詳細は(美術の領域だから)しばしば簡略化され、美術にまわった時点で美術監督がそれをさらに作景用にきちんと鉛筆画で描き直すことも多かった。ただし、人物が画面の中を動き回る場合は、位置を移動する人物と、建物などの背景との関係が重要なので、背景原図をあまり簡略化できない。

これが一般に行われていた「背景原図」のシステムである。

当時からこのシステムにはいろいろと問題があった。絵コンテの絵があいまいなものであれば、作画担当者は一から画面構成を計らねばならない。けれども作画担当者はアニメーターだから、建造物や自然描写が必ずしも得意とはいえないことも多い。パースペクティヴに弱い人もいる。要するに、動かせるからといって、画面構成や人物配置が巧みで的確かどうかは分か

らない。しかも作画は何人ものアニメーターによって分担（ほぼシーン別に担当）されるから、作品全体での統一がとれない。パースペクティヴの強さ、実写でいうレンズの選び方（広角か標準か長焦点か）も、演出意図による以前に、アニメーターの感覚によってまちまちになる。

さらに、原画と「背景原図」双方とも、絵コンテの内容が間違いなく実現されているかどうかを演出と作画監督がチェックするのは、作画担当者の原画作業が完了したあとになる。もしそれがうまくいっていなかった場合でも、そのすべてを描き直す（リテークする）のは、担当者自身であれ作画監督であれ、膨大な時間と労力と大きな苦痛をともない、事実上不可能だった。

ある種の“独裁”が必要

監督である宮崎駿は、みずから、アニメーターの誰彼の原画を火の玉のようになって次から次へと直している。本人が“軍曹”と自称したその恐るべき奮闘ぶりを横目で見ながら、ある日ある時、スタッフの誰かがこう言った。

「宮さんはただ優秀なスタッフが欲しいんじゃないね。自分が何人も欲しいんだよ。毛を抜いてふっと息を吹きかけるやたちまち分身がバラバラッと飛び出す孫悟空みたいに」

そう、彼は、作品づくりできわめて明確な具体的イメージをもち、それを自分の手でならいくらでも実現できるはずなのに、残念ながら自分が一人しかいないことにいつもいらだっていた。かなりの部分をいったん他人にゆだねなければならないから。しかし他人の仕事を直すのはたいへんな労力がいる。他人がやるにしても、できるだけ自分のイメージに近いものになるような方途はないか。できるだけ直しやすいものにする方策は。

老境にさしかかったいまでは、直すための優秀な専門スタッフ（作画監督グループ）をかかえ、手助けしてもらうことで、少しでも自分の労力を減らそうとは考えているようだが、基本的に「自己のイメージの貫徹」（すなわち演出意図の貫徹以上のもの）を許ろうとすることに変わりはない。

個々のアニメーターを信頼して任せてしまった『王と鳥』でのポール・グリモーの演出方法と比較して、私は私自身のたずさわったものも含めたつもりで、「たとえば宮崎作品における高水準での作画の均質性は、個々のアニメーターの優秀さだけでなく、演出と作画監督のある種の“独裁”によってはじめて可能なのです」（『漫画映画（アニメーション）の志―「やぶにらみの暴君」と「王と鳥」』岩波書店）と書いた。

じつは、こういうたぐいの“独裁”は、まず東映動画での作画監督制の導入にはじまり、さらに、『アルプスの少女ハイジ』でのメインスタッフによる「集中管理」体制、とくに「レイアウト先行制」によって決定づけられたと言える。私たちは自分たちの意図を徹底しシリーズ全体の質を向上確保するために、どうしても集中管理体制が必要だった。そのためなら重労働をいとわなかった。また同時に、私は宮崎駿のすばらしい才能をできるかぎり作品全体におよぼし、反映させたかった。

彼はアニメーターとしてもとびきり優れていたが、そのイメージボードを見れば分かるとおり、人物込みで作品世界を見事に構築するという、並のアニメーターや美術には稀な大きな才能をもっていた。だからこそ、私は『長くつ下のピッピ』（実現せず）のために東映動画をやめたときも、『ハイジ』をつくるためにズイヨー映像に移ったときも、一緒に作品づくりをやろう、と、キャラクターデザイン・作画監督の小田部羊一と彼を強く誘ったのだった。

イメージボードや美術設定など、準備段階のさまざまな仕事の後、彼のごとき万能の人材が、なぜ毎話の「画面設定レイアウト」を担当したのか、それは、彼のレイアウトを見れば分かる。

各ショットの構図、カメラアングル、人物配置と背景セッティング（場面設定）をきちんと定め、カメラワークの設計と指定、さらにはキャラクターのプロポーション、その基本ポーズ・表情などをできるかぎり指示しつくす。水など自然現象のかたちと動かし方といった、彼のアニメーターとしての知恵や才覚もまた、そこに入れてある。それはしばしば単なるレイアウトの域を脱している。英語で演出のことを「ステイジング」と言うが、宮崎駿のレイアウトは、まさに見事なステイジングだった。

レイアウト先行制が必要だった二つの理由

＊この項、『作画汗まみれ 増補改訂版』（大塚康生、徳間書店）の付録論文、「60年代頃の東映動画が日本のアニメーションにもたらしたもの」（高畑勲）から修正して引用。

レイアウト重視、レイアウト先行制は作画監督制同様、メインスタッフ中心主義のあらわれである。私の知るかぎりでは、それがはっきり確立するのは、ズイヨー・日本アニメーションの名作TVシリーズにおいてであると思う。『アルプスの少女ハイジ』をはじめるにあたり、短期決戦が連続する殺人的スケジュールのなかで、作画他の玉石混淆の外注スタッフの力をフル活用しつつ、出来る限り質的に高い作品に仕上げるには、メインスタッフによる完全な集中管理が必要だった。そして宮崎駿というきわめてすぐれた才能が「場面設定レイアウト」を担当し、レイアウトをすべての作業に先行させた。

メインスタッフ中心主義をとりたくても、その基礎になる絵コンテの絵をメインスタッフ（この場合宮崎駿）が描けるのははじめの数本だけで、あとは「コンテマン」が絵コンテを描き、それを絵描きではない演出（私）が修正するしかない。コンテマンが絵描きの場合でも、的確な構図やアングルや表情・ポーズなどを描出できていないことが多い。したがって、そこから個々の原画家にレイアウトを起こしてもらい、そのまま原画作業に入ってしまうことは質的に危険きわまりないことだった。レイアウトは画面を決定するものだから、原画作業終了後にメインスタッフがそれを直そうとすれば大変なことになる。たとえ演技内容に問題がなくても、直したレイアウトに合わせて原画の全面描き直しをしなければならなくなるのである（切迫したスケジュールでそれは事実上不可能）。レイアウトを前もって統一的に起こす作業は、それが優れた才能の手になるならば、一挙に作品全体の質的向上を可能にする。

私たちは、宮崎駿という希有な才能があったればこそ、「レイアウトマン制度」をとったのだが、それは作品の質的向上だけでなく、同時に、原画家の作業負担の大幅軽減とスケジュール促進の面からも大いに有効であることが分かった。なぜなら、原画家はすでに出来上がった「レイアウト」指示に従って、原画作業のみを行えばよくなったからだし、この制度だと、原画作業の進捗状況に左右されずにシーン全体の美術設計が可能になったからだ。従来のやり方では、ワンシーン全部の原画作業が終了し、メインスタッフによるそのチェックがすべて終わるまでレイアウト（背景原図）は出揃わず、美術設計に手がつけられなかった。

「レイアウト先行制」、特に「レイアウトマン制度」は、作画と美術が同時に作業をはじめることができる点で、スケジュール進行上都合がよく、制作サイドからも歓迎されたのである。そして以後、このシリーズでは、宮崎駿の担当でない作品でも「レイアウトマン制度」がとられることになった。

日本では現在、誰がその原形を描き（しばしば担当原画家）、誰が完成させるかは、作品によってさまざまでも、作画前にメインスタッフの誰かがレイアウトを最終的に完成させる「レイアウト先行制」が一般的になりつつある。さらに、完成レイアウトに合わせて、作画監督が正しいプロポーションのキャラクターを、そのショットの基本となるポーズ・表情でクリーンアップ的に最低一枚以上描き、レイアウトにそれを付して担当原画家の手に渡されることも一般化しはじめている。

原画家は作画時にこれに拘束される結果、作画監督は原画終了後の作画監督作業で、プロポーションその他のちがいのために全面描き直しを含む大幅なキャラクター修正をしなくて済む可能性が生まれる。日本でも原画の密度（枚数）を増やし、演技を完全につくり上げる原画家が増えはじめた現在、それを生かしつつ統一を計るためにも、この方法はますます普及すると思われる。

これもまた、一種の集中管理システムとして機能し、メインスタッフの意図と意匠（デザイン）を徹底する役割を果たすとともに、以後の作業がそこから外れていかない歯止めとなり、作品の統一感・一貫性に寄与する。

これが現在日本で一般的になりつつある「レイアウト先行制」のあらましである。

Profile

1935年、三重県生まれ。アニメーション映画監督。東京大学を卒業後、東映動画へ入社。1968年の『太陽の王子 ホルスの大冒険』が初監督作品。おもな監督作品は『アルプスの少女ハイジ』、『母をたずねて三千里』、『赤毛のアン』、『じゃりン子チエ』、『セロ弾きのゴーシュ』、『火垂るの墓』、『おもひでぽろぽろ』、『平成狸合戦ぽんぽこ』、『ホーホケキョ　となりの山田くん』など。また、ミッシェル・オスロ監督のアニメーション『キリクと魔女』の日本語版翻訳・演出、『アズールとアスマール』の日本語吹替版翻訳・演出も手がける。著書としては、『映画を作りながら考えたこと』、『映画を作りながら考えたことII』、『十二世紀のアニメーション』（徳間書店）、『漫画映画（アニメーション）の志—「やぶにらみの暴君」と「王と鳥」』（岩波書店）などがある。

レイアウト変遷史 ー東映動画創設から現代までー

大塚康生 *Yasuo Otsuka*
(取材・構成／叶 精二 *Interview&Text by Seiji Kanoh*)

●アニメーション制作にレイアウトが不可欠な理由

「レイアウト」という単語は、現在の日本では、主に出版やデザイン関係の事業などで、コンテンツをどう並べるかという、「配置」の意味で使われることが多いようですが、英語圏ではもっと広範に使われています。たとえば、レストランで食事をすると、マネジャーが「今日の料理はいかがですか」と聞いて来る。すると、出された料理に対して客が「すばらしいレイアウトだった」と言うんですよ。料理の出来、店の雰囲気、サービス、その他全部を「レイアウト」と表現するわけです。それから、家屋の電気配線工事の図面、あれも「エレクトリカル・レイアウト」と言う。

アニメーションの世界では、かなり古くからレイアウトと呼ばれる画が描かれていたようです。それは、一言で言うと、キャラクターのサイズや動きの幅、風景や舞台の構図といった各シーンの演出意図を示した原図のことです。

実例を挙げましょうか。たとえば、広い海原を撮るとしますね。水平線が画面の上の方にあったら、海が多くて、空が少なくて全体に重苦しい感じがするでしょう。内田吐夢監督の『飢餓海峡』(1965)がいい例ですね。逆に水平線を低くして、空を増やすと、やや明るい気分がするでしょう。単純に言って、見上げるか見下ろすかで、精神的なものも象徴するものも変わって来る。映画は、カットを並べて監督が観客にある意思を伝達するということですから、一種の理論が必要なのです。

画面のセンターに丘があって、そこから手前に曲がった道が伸びているとしますね。丘へキャラクターを走らせるとだんだん小さくなって行く。それを上から撮るか、横から撮るか、どう繋ぐか。その時に背景はどう見えるのか。アニメーションは全て絵で描かなければなりませんから、演出の意図が決まっていないと、キャラクターの位置もサイズも崩れて滅茶苦茶になってしまうでしょう。それを整理するには、正確なレイアウトが不可欠なのです。より新しい画面の切り取り方、かつてなかったような画像を作ろうと思えば思うほど、レイアウトの重要度が増します。その発展と研究の歴史がアニメーションの可能性を広げて来たという一面はあるでしょう。

ディズニーは、レイアウトの定義として、キャラクターの移動による視点の変化を観客に明確にする、それによって背景が歪んだり崩れたりしないための原図としての機能を挙げています。ただ、いきなりレイアウトが描かれるわけではなく、まずストーリーボード(ストーリー・スケッチとも言う)やサムネイル・スケッチといったアイデアの原図をアニメーターが色々と描いて持ち寄って、検討するわけです。アメリカは熾烈な競争社会ですから、まず大量の選択肢があって、どれを選択するかが重要なんですね。主にディズニー本人が、そういう中から観客を喜ばせることの出来そうなアイデアを厳選して、アニメーターに具体的な設計を指示する。ケン・アンダーソンという人が最初のレイアウトマンだと言われていますが、それ以前にも設計を担当したアニメーターはいた筈ですね。

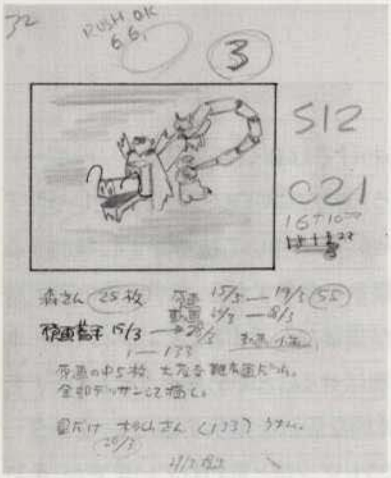
●東映動画には初めからレイアウトのシステムがあった

日本でいつ頃からレイアウトが描かれていたのかはよく知りません。おそらく、アニメーションが創られ始めて間もなく、描かれていたのではないでしょうか。レイアウトは、その場面に要求される構図などを決定するための原図ですから、作業を進めるためには必要不可欠だった筈です。精度はともかく、政岡憲三さんや村田安司さんがご活躍になっていた戦前には、既に描かれていたと考えるのが自然でしょう。『くもとちゅうりっぷ』(1943)など、緻密なレイアウトがなければ不可能なカットがたくさんありますからね。

東映動画が出来て間もなく、藪下(泰司)さん達が渡米して、ディズニーなどの作業工程を見学されたことがありました。持ち帰った撮影伝票だとかプレストン・ブレアが書いた教科書だとかを色々と見せて頂きましたが、藪下さんは「それほど新鮮なものはなかった」とおっしゃっていました。むしろ、「これは日本でもやっている」という確認作業の方が多かったようです。

余談ですが、幕末の頃に岩倉具視たちがアメリカに視察に行ったでしょう。その際に、何を見ても「ああ、これ知ってる」と、驚かなかったらしいですね。蒸気機関車も銃も、細かな風習さえもオランダ経由で知識としては持っていたんです。逆にアメリカ人が驚いたらしいですね。それと同じことで、中国で『鉄扇公主』(1941)が出来た頃、日本で『桃太郎の海鷲』(1942)を作っていた頃、大まかな工程はアメリカとほぼ同じようなものになっていたんだと思います。ただし、大衆に支持されるような面白さの追求とか、どう興行的に成功させるかといったノウハウの方は日本には全くなかったでしょう。

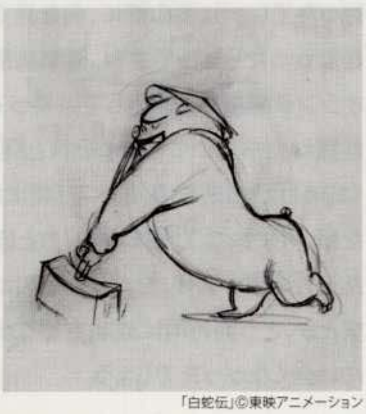
映画『白蛇伝』より





柱飾りの龍が天に昇っていくカット。龍にしがみつくパンダ、ミミー、少青。上が大塚康生氏による複写コンテ。下は森康二氏の原画。
16フィート10コマ、約11秒の長いカット。3月15日に着手して、3月28日までかかった「大変な難画」。特にカメラワークは指定がないが、本編では龍は次第にカメラに近づき、うねりながら横移動。その間、カメラは付けパンで追いかけるという複雑な構成。





愚連隊の豚がパンダに木槌を振り下ろすカット。上が大塚康生氏による複写コンテ。下は森康二氏によるコンテ画の直後、左に逃れたパンダを追いかけて槌を振り下ろす豚の原画。
豚が全身を使って重い槌を振り下ろす度に片足が浮き、頭の笠が宙に浮くという設計。槌の残像や流線など演技の設計が実に細かい。26フィート11コマ、約17.8秒もある長回しカット。

僕が『こねこのらくがき』(1957)で初めて動画を担当したカットには、森康二さんの原画の上に、ラフスケッチ風に指示を書いたレイアウトが1枚乗っていました。「レイアウト」という言葉こそ使われていませんでしたが、既にそういうものを原画担当者が描くのは当然という感じでした。ちなみにそのカットは、壁にらくがきをしているこねこと、走って来るネズミ2匹がいて、その壁の脇からくまのおじさんがニューッと顔を出すというカットでした。森さんの原画はネズミが走っていくまでは4枚ぐらい。僕はその中割りを指示通りに描いて森さんに見てもらって、「ああ君、うまいね」と褒められたことを良く憶えています。

つまり、東映動画には、非常に簡単なレイアウトシステムは、初めからあったんです。元々アメリカから輸入されたものが定着したのか、日本で独自に創り出したのかはよく分からないですね。

●アニメーター主導だった『白蛇伝』の頃

『白蛇伝』(1958)では、当初漫画家の岡部一彦さん達が、レイアウトのようなボードをたくさんお描きになっていました。ただ、どれも構図が決まっていて、俯瞰の絵ばかり。当時は寄った絵で漫画を描く人は少なかったですから。ある種の様式があって、それだけで映画を構成すると退屈極まりないことになってしまいます。

結局、演出の藪下さんと、原画の大工原(章)さんと森さんがカット毎に打ち合わせをして、キャラクターのサイズや位置、カメラワークなどを決めて、お二人がラフな原図を描いて、それを集めてコンテのようなものにまとめていました。要するに、今で言うイメージボード、レイアウト、絵コンテなどの役割を兼務したような図ですね。

ただ、そのオリジナルのコンテは藪下さんが持っている一部しかない。コピー機のない時代ですから、オリジナルを貸してもらって、自分で写し描きをしてから担当するカットに取り組むという感じでした。全部のカットにお二人のコンテがあったわけではなくて、第二原画の僕や楠部(大吉郎)さんに任されたカットもありました。

もともと、大工原さんのレイアウトは大胆なラフで、原画も数枚しか描いていないカットもあったりと、細部の設計はかなり任されていました。第二原画や動画の力量如何でカットの完成度に差が出ることもあったようです。森さんの設計は緻密で、原画も20枚、30

枚というカットもありましたが、フォルムは線の束で描かれていて、これもどの線を取るかは動画の裁量で決まるんです。

続く『少年猿飛佐助』(1959)では途中から原画の人数が増えましたが、やはり担当原画が各カットのイメージボードやコンテを描いていました。したがって、コンテの絵柄や特徴はかなりバラつきがあって、極論すると短編をつなぎ合わせたようなものでした。それに合わせて、ストーリーもエピソードを連ねた構成で、「串団子式」と呼ばれていました。演出と各原画が話し合って進めていくわけですが、かなりアニメーターの側に創作の余地がありました。つまり、アニメーター主導の制作だったのです。

『わんぱく王子の大蛇退治』(1963)など、僕と月岡貞夫さんが担当したラストの大蛇退治シーンが、当初の倍の尺数に延びてしまったということもありました。今では考えられないことですね。それほど鷹揚だったのです。

●『太陽の王子 ホルスの大冒険』で歴史が変わった

『太陽の王子(太陽の王子 ホルスの大冒険)』(1968)は、おそらく日本で初めて演出主導で制作された長編だと思います。この作品で、歴史が大きく変わったと言えるでしょう。

この作品でも、各原画がイメージボードを描いて、壁一面に貼り出すという、いつものアイデア合戦はありました。誰よりも突出して大量のアイデアを捻出していたのが、宮さん(宮崎駿)です。タイトルに「場面設計　宮崎駿」と出ますが、この作品で言う「場面設計」は「レイアウトマン」を指すわけではありませんでした。もちろん、宮さんがレイアウトを担当したカットはたくさんありましたが、全てのカットのレイアウトを担当したわけではありません。舞台や小道具の設定、キャラクターや各シーンの大もとのアイデアをたくさん出したというニュアンスを込めて、パクさん(高畑勲)が考案した役名だったと思います。

この作品の大きな特徴は、イメージボードのアイデアをそのまま原画に任せてしまうのではなく、一旦演出が消化して絵コンテにまとめて、その設計通りに完成させるという、制作スタイルの劇的転換にありました。パクさんが作画監督の僕に詳細な指示を出し、二人で全カットの絵コンテを描きました。まず僕が動画用紙にパクさんの指示に沿って色々な試作を描き、決定してから絵コンテの画を描く。コンテの箱書きは当然全てパクさんです。

かつて、これほど緻密なコンテは存在しませんでした。このコンテを元に、各原画がレイアウトを描き起こし、原画や背景が描かれるというスタイルは、現在のスタジオジブリに至る長編制作スタイルの大もとになったと思います。つまり、コンテとレイアウトの役割が鮮明になったということですね。人によっては、それまでのアニメーター任せのスタイルとの違いに戸惑いもあったようです。

ただ、この頃にも今のようなトナー式のコピー機はなかったので、オリジナルのコンテは1冊しかない。時間のかかる青焼きで1枚1枚複写して現場に回していました。あとは、各々が描き写すしかなかったんですね。そんなわけで、『太陽の王子』のコンテの原版は部分的に失われてしまって、全部は残っていません。

しかし、こうした演出主導のコンテは『太陽の王子』一作限りで、『長靴をはいた猫』(1969)では、再びシーン毎に分かれたアニメーター主導のコンテに戻っています。ただし、『太陽の王子』の影響をみんな受けましたから、全体的に演技の設計が緻密化しています。それほど高畑演出は衝撃的だったのです。

●テレビ時代を迎えての混乱

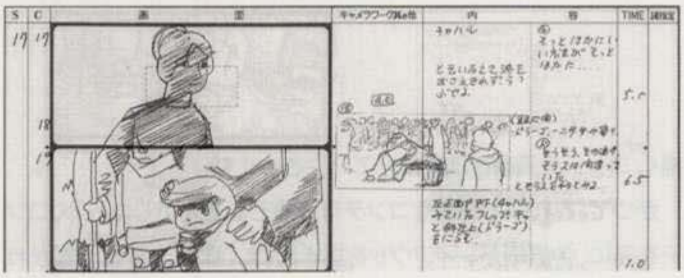
手塚治虫さんの虫プロ制作による『鉄腕アトム』(1963〜66)を皮切りに、テレビシリーズが量産されるようになり、事態は一変しました。

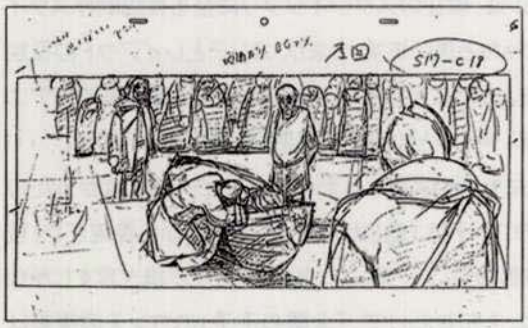
年1本で長編を作るのとは大違いで、とにかく予算と時間がない。おまけに突然新設された各スタジオには、技術も、人もない。ということで、毎週一からアイデアを出し合って検討するというスタイルは初めからあり得なかったでしょう。雑誌漫画ばかりを原作に選ぶのは、スタート時点で創作を省くという大きな利点があったわけです。既に安定した知名度も人気も得ているわけですし。

信じがたいことですが、ごく初期には、原作漫画のコマをたくさんちぎって並べ、話に合わせて切り貼りしたコンテがあったと聞いています。この頃は、コンテもレイアウトもまともな工程として確立していませんでした。

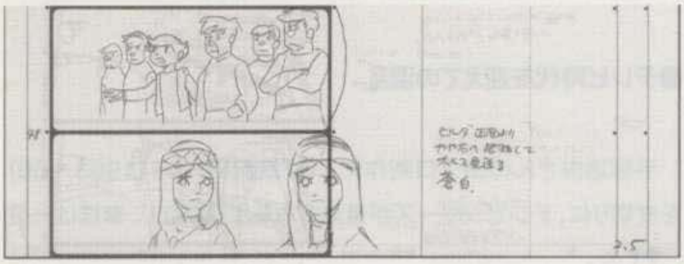
たとえば、『アトム』では、一家団欒の居間や寝室が、宮殿のように広大で、何十メートルもある石柱が描かれていたりしていました。実際は宮殿でも居間くらいはコンパクトですよ。落ち着きませ

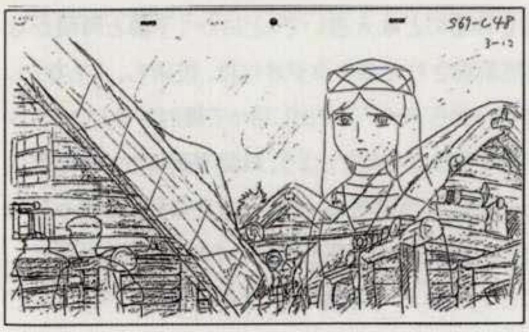
映画『太陽の王子 ホルスの大冒険』より





上／S17-C17〜19　絵コンテ、下／S17-C18　レイアウト
レイアウト左から村長、モラスの遺体に泣き崩れるチャハル、脇に立って決起する村人を諌めるドラーゴ、手前右の後姿のボルド。絵コンテ右に「a.c（つづきのアクションカット）」として描かれたC-18を元にして描かれたレイアウトが下の画像。レイアウトは、絵コンテの指定通りドラーゴが二歩歩み寄った立ち位置で描かれている。ボルドの位置がコンテより正面寄りに変更され（続くアクションでドラーゴを叱責するための布石）、左奥に村長が描き込まれるなど、より緻密な構成になっている。また、「地面だけBG（背景）です」と背景の指定が書き込まれている。本編もほぼこのレイアウト通り。





上／S69-C47〜48　絵コンテ、下／S69-C48　レイアウト
村人の追求をかわし、東の村を去るホルスを見送るヒルダ。絵コンテにはヒルダの目線のアクションが描かれているが、レイアウトでは立ちつくす静止画のヒルダになっている。また、絵コンテには背景の村の家屋や他の村人は描かれていない。本編では、もう少しカメラ位置が低くヒルダの頭の上がフレーム外に切れているが、背景や構図はレイアウトがそのまま採用されている。このようにアクションがないカットでは、レイアウトの背景原図としての役割は特に重要である。

んからね。走っているのに、障害物とキャラクターが全く合っていなかったり、距離感が滅茶苦茶で3歩か4歩ではるか遠い家に着いちゃうようなカットもよく見かけましたね。現場では試行錯誤の連続だったことでしょう。

僕も『ムーミン』（1969〜70）で、本格的にテレビの世界に入って行きましたが、その頃にはコンテが不可欠な工程として定着していました。ただし、絵が描ける演出は少なかったので、かなりラフなコンテばかりで、一見絵文字か記号のような、何を描いているのか分からないようなものもありました。それでも的確に意図が伝われば良いのですが、中には雰囲気だけで「あとはよろしく」といった風の曖昧なものもあり、現場で困惑することも多々ありました。今でも、現場にそういう類の不明瞭なコンテが回ってきてレイアウトや作画で大変苦労したという、アニメーターの愚痴をよく聞きます。

●高畑勲・宮崎駿による絵コンテ主導スタイルの確立

『ムーミン』と『旧ルパン』（『ルパン三世』第1シリーズ）（1971〜72）の初期に関しては、僕が打ち合わせの時に演出の大隅（正秋）さんと話し合って、コンテを膨らませたり変更したりして、キャラクターの位置やサイズを決めたレイアウトを描いて原画に渡すということを、かなりやっていました。『旧ルパン』中盤でパクさんと宮さんが演出（「Aプロダクション演出グループ」名義）に入ってからは、宮さんがコンテやレイアウトをかなり描き直してくれました。お陰でこちらは、作画に専念出来ました。

続く『パンダコパンダ』（1972）では、全カットのコンテをパクさんと宮さんが二人三脚でこなしています。このコンビネーションが、『アルプスの少女ハイジ』（1974）の雛形になったのだと思います。

しばらく間を置いて、『未来少年コナン』（1978）で僕は再び宮さんと組んだわけですが、第1話の絵コンテを見てびっくりしました。『ハイジ』や『母をたずねて三千里』でパクさんによほど鍛えられたと見え、かつてないほど緻密なコンテになっていたのです。それは、コンテというより、レイアウトと第一原画を兼ねたような密度の絵を連ねたものでした。

まず、宮さんは、コンテの前段階として、イメージボードも大量に描いていました。そのボードに蓄積されたアイデアを自分で取捨選択してコンテにしていくんですね。要するに数人分の仕事を一挙に

一人でこなしてしまうわけです。才能あふれる宮さんでなければ不可能な仕事だと思いました。

確かに、ここまで質の高いコンテが最初からあれば、周囲はその通りに仕上げるサポートに徹するしかありません。外注や下請けに原画を発注する関係で、これは実に効率的です。実際、コンテをそのまま拡大コピーして、レイアウトの代用として原画に回していたことが多々ありました。この頃、ようやくコピー機が現場に導入されたので、すぐに大活躍となったわけです。コピー機の普及は、レイアウトの定着に一役買ったと言えます。

続く長編の『ルパン三世 カリオストロの城』(1979)以降、宮さんはこの絵コンテ主導スタイルを推し進めました。担当原画がコンテよりも緻密なレイアウトを起こし、それをチェックして、さらに作画もチェックするという、より高度な一極集中型の演出スタイルを確立し、現在に至っています。

一方でパクさんは、緻密なリアリズムを更に理詰めで突き詰めて、『火垂るの墓』(1988)のような地点にまで到達しています。あれも、レイアウトから作画まで万能にこなせたコンちゃん(近藤喜文)という、優秀なアニメーターと組んだから出来たことですね。

そのことで、思い出すことがあります。『太陽の王子』で滝壺に棲む巨大な怪魚を描いたら、パクさんが「こんな狭い所に棲める筈がない。何千平方マイルの水量が要る」と言うんですね。それこそ、レイアウトがおかしいと。こちらは、「あり得ないから面白いんでしょう」と押し切って描き続けたら、採用してくれましたけど、当時から本当は理詰めで全て築き上げたかったんだと思いますね。ただ、僕や宮さんのようにパクさんに抵抗して、現場でせめぎ合うと、あり得ないかも知れないけれど、結果として面白いアイデアが採用されることはあったと思います。

●動画の面白さを生かすレイアウトとは

今回、スタジオジブリの作品を中心にレイアウトをまとめて展示するということですが、かつては単なるゴミとして片端から処分されていただけに、ある種の感慨を感じます。中間工程で発生した様々な素材を残しておくということは、ディズニーやジブリのような、しっかりした管理体制が必要ですから、それ自体が大変貴重なことだと思います。

現在の日本のアニメーションは、イラストレーションとしてのうまさを映像で追求する方向が人気を博しているように思います。確かに、線の多い複雑なキャラクターを綺麗に描く技術は格段に向上したと思います。絵コンテやレイアウトにしても、かつての原画以上に緻密なものがたくさん描かれています。しかし、本来のアニメーション(動画)の面白さという意味では、劣化が始まっているように思えてなりません。止まった動作を見つめる為の絵と、動きの流れ自体を見せる為の絵では、設計の目的が違って当然です。

かつて『ワズルス』(1985)というアメリカの作品に関わった時のことです。絵コンテもレイアウトもきちんとあるのですが、その通りに描けばいいというのでなく、原画の演技はいくらでも変更可能で、そこの創造性が一番重要だと、アメリカ側の担当者が言うんです。つまり、動きの設計ですね。

ディズニーのアニメーターの原画は、みんな線の束でザッと描いていて、キャラクターの似る似ないは二の次で、あくまで動きの設計がメインになっています。日本の常識に照らせばみんな乱暴なラフということになってしまいますね。しかし、ディズニーでは、時間と空間を損なわない視点の移動と、その中でどう生き生きと動かすか——、つまり肝心の演技を生かすためにレイアウトがあり、コンテがあるのです。

オーバーアクションを基本としたアメリカの設計がそのまま適用できる筈はありませんが、静的な演技が好きな日本人をどう紙の上で面白く演技させるかという課題には、今も答えは出ていないのではないでしょうか。パクさんと宮さんは、今もそこに果敢に挑戦しているのだと思います。

Profile

1931年、島根県生まれ。アニメーター。1957年に東映動画に入社。『白蛇伝』(1958)『わんぱく王子の大蛇退治』(1963)などに参加。『太陽の王子 ホルスの大冒険』(1968)で作画監督を担当。その後、東映動画を退社し、Aプロダクションやテレコム・アニメーションフィルムなどで、『ムーミン』(1969)『ルパン三世』(1971)、『パンダコパンダ』(1972)『未来少年コナン』(1978)『ルパン三世カリオストロの城』(1979)『じゃりン子チエ』(1981)など数多くの作品に、作画監督やアニメーターとして参加する。また、アニメーター養成講座「アニメ塾」の塾長を務め、テレコム・アニメーションフィルム、スタジオジブリなどで講義をするなど、後進の育成にも努めている。著書として『作画汗まみれ 増補改訂版』『リトル・ニモの野望』(いずれも徳間書店)などがある。

映画『ゲド戦記』を制作しながら学んだ、絵コンテとレイアウトの重要性

宮崎吾朗 *Goro Miyazaki*

2005年の春、僕はアニメーション映画『ゲド戦記』の監督を務めることとなった。それまで畑違いの仕事をしていた僕は、アニメーション映画の制作に関わったことなど全くなかった。もちろん子どもの頃からアニメーションを観ていたし、アニメーション関係の雑誌や書籍も読んでいた。それにジブリ美術館で館長をしていたから、アニメーション映画の制作過程とその実際についておおまかには知っていた。しかし、具体的で詳細なこととなると分からないことだらけだった。

だから僕は、プロデューサーの鈴木さんに、「次はどうすればいいですか？」と尋ねながら手探りで仕事を進めていった。しかし、大まかなストーリーの骨子に基づいて、脚本家と一緒に脚本を書き始めたのだが、何度脚本を読んでもらってもプロデューサーは良いとも悪いとも言ってくれない。理由は、「脚本じゃ分からない」ということだった。つまり、「アニメーションは絵なのだから、絵コンテにして欲しい。絵コンテを見て良し悪しを判断したい」ということだった。

それならばと絵コンテを描こうとしてみたが、断片的な映像は頭に浮かぶものの、何をどう組み立てればいいのかが分からない。絵コンテは簡単に言えば絵で描いた脚本である。そこには画面の絵、カメラワーク、キャラクターの演技の内容、台詞、映像処理、効果音、尺（秒数）などが書き込まれていなければならない。なにより、完成した映画を想定しながら、カット（ショットとも言う）をつないでいかなければならない。

「宮さん（宮崎駿監督）の絵コンテをまねして描けばいいんだよ」とプロデューサーは簡単に言うのだが、ことはそう上手くはいかない。そんな時、思い出したのがアメリカのアニメーションスタジオで見たやり方だった。あちらではディズニー以来、絵コンテ（彼の地ではストーリーボードと呼ばれる）はカット毎に小さなカードに描かれ、それをカットの順番に壁一面に貼って大勢で内容を検討する。このやり方ならば描き直しも簡単だし、カットの入れ替えも簡単である。そしてなにより、他の人たちに同時に見てもらえるので、意見を求めやすい。素人なのだから、自分ができる方法論でやっていくしかないと考えた僕は、このアメリカンスタイルで絵コンテを描くことに決めた。

過去のジブリ作品の絵コンテを机の脇に積み上げて、このシーンはこの作品の感じ、このシーンはあの作品が参考になる、という具合にカードに絵コンテを描き始め、描いたものは壁に貼り、作画演出の山下明彦さん達に意見を求めながら修正を繰り返していった。と同時に、この絵コンテはスキャニングしてコンピューターに取り込まれ、ライカリール（絵コンテをつなげた紙芝居のような映像）が作られた。僕のような経験の無い人間にとって、このライカリールは擬似的な映画の状態にして絵コンテを確認できるという意味で、自分の映像的、時間的なイメージと実際との整合性を確認するうえでとても役に立った。ライカリールでおかしいと思った部分は、カットを差し替えたり、尺を伸ばしたり短縮したりして絵コンテに反映させていった。最終的には山下さんがカードに描かれた絵コンテを通常の体裁に仕立て直してくれ、絵コンテは完成することができたのだった。

絵コンテが描き上がったことで、いよいよ実制作が始まった。映像処理や作画に関しての打合せが行われ、絵コンテの意図を各部署のスタッフに説明し、まず原画マンたちがレイアウトに取り掛かった。ここから先はプロフェッショナルであるスタッフ達に作業を委ねることになるのだから、自分がやらなければならない実作業はそんなに無いだろうと僕は思っていた。だから作画演出の山下さんに尋ねた、「僕はなにをすればいいんでしょう？」と。返ってきた答えは、「レイアウトをチェックしてください」だった。

「レイアウトをチェックする」それがどういうことか僕には分からなかった。なにしろ専門家がレイアウトを描くのだから、自分が出る幕はないだろうとさえ思っていたのだ。それが、とんだ勘違いであることに気がつくのにそう時間はかからなかった（もっとも、本当の意味でのレイアウトの重要性に気がついたのは、映画が完成した後になって改めて色々なことを見聞きし、整理して考えられるようになってからだったけれど……）。

しばらくすると、原画マンから少しずつレイアウトが上がって来るようになった。何を見れば良いものか？と不安に感じながらレイアウトを見ると、「あれ？」と思った。時折、何かしっくりこないレイアウトがあるのだ。キャラクターの位置がもう少し右や左ではないのかという微妙なものから、カメラのアングルが意図していたものと違ってしまっているものもある。以前の商売柄から建物や自然の描写がやたら気になったりもした。結局、僕は原画マンが描いたレイアウトに少しずつ手を入れるようになっていた。

おそらく、見よう見まねで絵コンテを描いているうちに、自分の頭の中で画面のイメージが出来上がってきていたのだろう。当時の僕には(今でもそうだが)、そのままレイアウトにできるような的確な絵コンテを描くことはできなかったから、原画マンにレイアウトを委ねた時に、どうしても自分の持つイメージとレイアウトとの間に誤差が生じやすかった。それを無意識に修正しようとしていたのだろうと思う。

そうこうしているうちに、短い制作スケジュールの中で作画に費やす時間を少しでも捻出するためには、レイアウトにかける時間を短縮するべきではないかと考えるようになった。誰かが先にレイアウトを描いておけば、レイアウトを修正している手間が省けるし、原画マンはすぐに作画に取り掛かることができると考えたのだ。これは僕なりの合理的な選択だった。

結局、僕は先行してレイアウトを描くようになった。もちろん、僕が描いたものでは絵にはなっていても、作画部分と背景部分の切り分けや、具体的な指示としての数値(たとえば雲ブックを引く速度など)などの"設計図"としての情報が不足していたし、キャラクターの動きに従ってカメラが動くようなカットでは作画のあり方が分からずに四苦八苦したから、そうしたことは山下さんに助けてもらうことになった。そうしながら、最終的には僕はかなりの数のレイアウトを描いていた。やれることが無いどころか、やろうと思えばやれることは山のようにあったのだ。

話は変わるが、かつて僕が携わっていた公共造園や建築の仕事には計画と設計の二つの段階がある。計画はどういう公園や建物を作るのかの全体像を決める段階で、設計は工事のために詳細なデザインを明らかにして材料や構造、工法などを決めていく段階だ。そして設計には更に基本設計と実施設計の二つの段階があって、基本設計は全体の概略の設計図を描くことであり、実施設計はまさに工事のための詳細な設計図を描くことである。

これにアニメーション映画を当てはめると、脚本までが計画の段階、絵コンテは基本設計、レイアウトは実施設計ということになる。そして、作画や美術、仕上、撮影といった作業は建設工事そのものだ。専門職の人たちが分業して一つのものを作り上げていくところや、工程管理が上手くいかないとスケジュールが遅延することなども、土木や建築工事の現場とそっくりだと思う。

こういうふうに整理できるようになったのは最近のことなのだけれど、整理できるようになってみると個人的にはとても合点がいった。と同時に、設計段階である絵コンテやレイアウトの重要性を改めて認識することになった。建物だって設計が良くなければ、工事の段階で苦労することになるし、なにより完成したものは期待されていた性能を発揮できないのだから。

当時の僕は、高畑勲監督が本書に書かれているようなレイアウトのなんたるかを理解していたとは言いがたい。自分の直観だけを頼りに厚顔にもレイアウトを直し、レイアウトを描いていたのだから、今思い出すと赤面もするし、背筋も寒くなる。けれども、映画の監督として演出意図を明確にするために必要なことであったのだと思う。思えば、初めて造園や建築の現場に立ち会ったときも同じことがあった。相手が経験豊富な専門家たちで、たとえ自分が実際的な現場の技術を知らなかったとしても、自分が何をどのように作りたいかを自分ができる手段で提示し、問題があれば自分なりに考えうる解決の可能性を提示していかなければ現場は動かないし、目標とするところに辿り着かない。

その意味で、素人の僕がジブリのスタッフ達に認めてもらえたのは、現場の一員として絵コンテを描き、レイアウトを描いたからだろうと思う。口先だけで何とかしようと考えていたら、おそらく何ともなっていなかっただろう。そして、レイアウトを描いたことで僕自身ずいぶん勉強になった。

それにしても、この文章を書きながら、あの時に山下さんがいてくれなかったらどうなっていたことかとつくづく思う。山下さんには今でも本当に感謝している。そして、多くの制作スタッフにも、この場をかりて改めて感謝したい。

Profile

1967年、東京生まれ。三鷹の森ジブリ美術館団長。信州大学農学部森林工学科卒業後、建設コンサルタントとして公園緑地や都市緑化などの計画、設計に従事。その後1998年より三鷹の森ジブリ美術館の総合デザインを手がけ、2001年の開館より2005年6月まで同美術館の館長を務める。2004年度芸術選奨文部科学大臣新人賞芸術振興部門を受賞。2006年夏に公開された映画『ゲド戦記』で初監督を務める。

ジブリアニメの二つの遠近法

藤森照信 *Terunobu Fujimori*

宮崎さん高畑さんから聞いた話しの中で、心に残った指摘が二つある。

一つは、ディズニーとジブリアニメの作画のどこが具体的に違うのですか、という私のぶしつけな質問に、宮崎さんは、

「ディズニーはタテ方向の奥行きのある動きに乏しく、登場人物はヨコ方向ばかりに動く」

たしかにそうで、ミッキーマウスもドナルド・ダックも、ヨコの動きばかりでじつにウルサイ。子供っぽいオモチャじみた動きというしかない。

もう一つは、江戸東京たてもの園での対談のおり、宮崎さん高畑さんのお二人はどうして高度成長期の集合住宅や昭和初期の商店建築などの近過去の建築に関心が深いのか、という質問に、

「物語の時代設定より少し前の時代の建物や町並みを背景に使った方が、物語が生き生きしてくる」

なるほど確かに、『千と千尋の神隠し』では昭和初期の神田あたりの看板建築が並んでいたし、『平成狸合戦ぽんぽこ』では、多摩丘陵とおぼしき大規模住宅開発地に、多摩丘陵開発よりも前の時代のいわゆる"公団住宅"が新築されていた。作画の時代設定が、遠近二つに分かれているのだ。

この二つの話しが頭に強く残っている状態で、このたび"レイアウト"を見せていただいた。「高畑・宮崎アニメの秘密がわかる。」とうたうレイアウトから私はどんな秘密がわかったのか。

パース（透視図法）が明快に使われている画面を例に見てみよう。たとえば、『おもひでぽろぽろ』の絵（P107-13）の場合、左に生垣、右に板塀の間を通る狭い路地が描かれ、パース効果はいやが上にも高まっているのだが、パース効果の主役をつとめる板塀の中央の貫材（ぬきざい。水平の板材）に「ヨコ板あまりアオリっぽくなく水平にちかい方が見やすい」とエンピツ書きが入っている。

プロのアニメ関係者でもまず板塀の貫材の存在は知らないか、知っていても気にかけないだろう。「あまりアオリっぽくなく水平に近い」とは、パース効果をあまり利かせるな、の意である。ここまでパースに敏感とは。

パース効果がいやがうえにも盛り上がるのは、正面の目立つ物体に向かって主人公が進んでゆく設定だが、たとえば『千と千尋』の湯屋に千尋がはじめて近づくシーン（P219-57）では、千尋の影には「ダブラシカゲ」、空の右上の雲には「クモひきゆっくり」、右下の雲には「クモのきれ目」との注意書きがある。シーンの主役となる前景の橋と後景の湯屋の二つにはなく、前景のさらに前に位置する千尋の影と、湯屋のさらに後に位置する雲にわざわざ注意を喚起しているのである。パースへの敏感さのなせる技。

ここで、ディズニーとジブリアニメのちがいについての宮崎の指摘を思い出してほしい。"ディズニーのヨコの動きを越えるジブリのタテの動き"を実現すべく努めてきた成果がここに明らかにされているのだ。

基本はパースの活用にある。パースはよく知られているようにルネッサンス期の建築家ブルネレスキによって発見され、画家たちが活用し、栄光のルネッサンス絵画が生まれている。当時、パース発見に興奮するあまり、パースを厳密正確に適用した絵が描かれたが、どうもおかしい。描かれている対象よりパースの印象が強く、現実感を伴わないのである。人の視点は移動するし、見たいものは正確に、そうでないものはいい加減にとらえているのだから、正確なパースとはちがってくる。

そこでルネッサンスの画家たちは、さまざまな工夫をするが、その一つに、町並みなどの背景のパースを利かせすぎないようにする工夫があった。タテ方向を弱めてヨコの動きを強める。

それと同じ工夫がジブリでもなされていることが分った。たとえば『おもひでぽろぽろ』の絵（P107-14）を見てみよう。グラウンドにパースの基本線が引かれていることから分かるようにパース効果を大いに期待しているのだが、ヨコ方向の強化が計られ、背景と校舎と町並みとバックネットはヨコ方向にずるずると伸ばされ、手前には応援する仲間がヨコ一列に並ぶ。

ジブリアニメは、ルネッサンスの巨匠画家たちがそうしたように、パースを上手に工夫して使うことによって、ディズニーアニメを乗り越えたのだった。

先にジブリアニメでは、背景画の時代設定を少し遅らせ、一つ画面のなかで時間の遠近法が利用されている点を述べた。空間の遠近法（パース）と時間の遠近法の二つが使われているのである。

それにしてもどうしてジブリでは、二つの遠近法などという複雑なことが行われるようになったんだろう。この点を宮崎さんにも高畑さんにもうかがったことはないが、おそらく、かつてルネッサンスの画家たちがそう望んだように、アニメというものをルネッサンス（再生）させたかったのだろう。長い絵画の歴史をふり返ると、ルネッサンス以後、今日につづく絵の世界が始まるのである。

Profile

1946年、長野県生まれ。建築史家。東京大学教授、建築家。東北大学工学部建築学科を卒業後、東京大学大学院で近代日本建築史を研究。「建築探偵団」を結成し、ユニークな調査活動を展開する。また、赤瀬川原平氏、南伸坊氏らと「路上観察学会」の結成に参画、その活動・普及に努める。著書『建築探偵の冒険　東京篇』（筑摩書房）でサントリー学芸賞を受賞。その他の著書として『明治の東京計画』『日本の近代建築』（岩波書店）などがある。1997年には、「赤瀬川原平氏邸（ニラハウス）に示されたゆとりとぬくもりの空間創出」で日本芸術大賞を受賞する。主な建築作品には、タンポポハウス（国分寺市）、熊本県立農業大学校学生寮（熊本県）、焼杉ハウス（長野県）などがある。

24分の1コマの核

行定 勲 *Isao Yukisada*

映画は一秒24コマの連続写真、アニメーション映画だと24枚の絵が連続したものである。

今回、はじめてアニメーションのレイアウトの数々を観て、そこに24分の1コマの核になるものを認識し、ジブリ作品の美しさの源泉がここにあるのかと時間を忘れてすっかり見入ってしまった。

その一枚一枚の完成度にまず驚いた。その絵からは、匂い立つ草いきれや、通り抜ける風、キャラクターの疾走感や躍動感まで描かれており、その繊細な鉛筆の動きから生まれるディテールに目を馳せるとそこには描かれていない外側の世界の気配まで見えてくるようだ。

恥ずかしながら私も絵コンテなるものを描いている。しかし、誰にも見せることはない。あくまでも自分の中だけの撮影のメモだからだ。私はスタッフや俳優に、映画を自由に解釈し、共に創造してもらいたいという思いがある。自分の想像を押し付けないことで、想像を凌駕するものが生まれることを密かに期待しているのだ。しかし、アニメーションはそうはいかないのである。

当たり前のことだが、何もない白紙の上にゼロからすべてを絵で描くことで構築されるのがアニメーションである。我々、実写の監督と比べると、アニメーションの監督はかなり細かい世界観まで自分の中で構築されていることがレイアウトの絵を見れば分かる。私のように偶然が引き起こす奇跡（例えば予測しなかった霧が立ち込め幻想的な雰囲気になったとか、雲の隙間を割って光が大地に注ぐ瞬間があるとか）を期待しているわけにはいかないのだ。

最終的に目指すところは実写にしてもアニメーションにしても同じである。映画の世界観に観客を引きずり込み、魅了させるような絵作りをするところだ。しかし、その絵作りの手順がアニメーションと実写では明らかに違うのだ。

実写映画においてレイアウトにあたる作業は撮影現場で行われる。美術スタッフによるセットが建てられ、俳優がその空間に身を置き、監督による演出がなされ、俳優の演技が固まると、それによってカメラの位置が決められ、フレームが決められる。そこに照明があてられ、そのフレーム内の絵がレイアウトになる。しかし、そのレイアウトされたフレームは撮影直前の空気や光の加減、俳優の演技によって瞬時に覆され、変更を繰り返す。すべてが整った瞬間、所謂"本番"という撮影がなされたその時に、やっとレイアウトが確定するわけだ。実写でのレイアウト作業は偶然に翻弄された結果の産物に近いものだと言えるかもしれない。

実写映画の中でも黒澤明監督が描いていた絵コンテはアニメーションのレイアウトに近い役割をしていたと思う。

彼の描く絵コンテは演じる俳優の顔も似ていてかなり具体的にセットの隅まで描かれているようなものだ。しかも、色使いも大胆で、そのシーンの繊細さやダイナミズムまでが描かれていて、黒澤映画の源であることが実証されている。

黒澤監督曰く、

「絵コンテというのはなぜ描くかというとスタッフにこういう感じということを教える為だ。自分がすべてを具体的に分かってないと描けないものだ」

まさに黒澤監督の絵コンテはレイアウトの役割を成しているのだ。その確固たる世界が見えているからこそレイアウトを描くことが出来るのだ。

宮崎駿作品には最初に脚本がないという。宮崎監督が絵を生み出しながら同時に台詞や風景が描かれ、主人公たちが動き出すことによって生まれる物語なのだと聞いた。そう考えると、ここにあるレイアウトに息づかいを感じるのも納得がいく。その一枚に世界観が見えて来ないと映画の未来がないからだ。

ここにあるレイアウトが積み重なってジブリ映画の傑作が生まれて行ったのだと思うと感慨深い。

私が映画に目覚めた頃に、映像の成り立ちを学んだのはアニメーション専門誌（『アニメージュ』）だった。今回、レイアウトの絵を拝見させて頂いて憧憬のアニメーションへの想いが喚起された。

私はレイアウトの完成度の高さにスタジオジブリのアニメーション作品の豊かさの秘密を見た気がした。そして、またしても映画の絵作りの重要性を改めて再認識させられたのである。

Profile

1968年生まれ。熊本県出身。映画監督。『OPEN HOUSE』(1997)で長編劇場映画初監督。第2作『ひまわり』(2000)は第5回釜山国際映画祭で国際批評家連盟賞を受賞。『GO』(2001)で日本アカデミー監督賞をはじめ数々の映画賞を受賞し、一躍脚光を浴びる。その他の主な代表作は、『ロックンロールミシン』(2002)『JUSTICE』(2002)『きょうのできごと a day on the planet』(2004)『世界の中心で、愛をさけぶ』(2004)『北の零年』(2004)『春の雪』(2005)『クローズド・ノート』(2007)など。2006年に企画／プロデュースレーベル"セカンドサイト"を設立。レーベル第一弾の劇場映画として、オリジナル脚本による長編劇場映画『遠くの空に消えた』(2007)、TVCMとのコラボレーションによる中編オリジナルドラマ『ショコラの見た世界』(2007)を製作した。

動画の卵

山口 晃 *YAMAGUCHI Akira*

「レイアウト」について画家の視点で文章を、なんて依頼を受けて気楽に書く事にしたが、絵描きになる前から宮崎アニメのファンだったので、そちらの事も少し書きたい。

中学生の時に観た『風の谷のナウシカ』に僕はすっかりアテられてしまった。人物の性格描写や物語の設定はもちろん、何より其の「動き」に大いに魅せられたのだ。単に滑らかに動くと云うのでは無く、確固とした物理法則によって画面の中の絵自体が動いている様だった。人物の瑞々しい動きに始まり、例えば砂上を疾空するメーヴェが巻き上げる砂の、鋭く舞い上がり緩やかに消える様や、ガンシップが洩く飛行機雲の次々と湧きゆく様。例えば飛行ポッドの連射する弾の硝煙乱れる様や、巨神兵の吐く光線と一連の其の反応など、其れら虚実の現象の描写にただ絵が動く事を超えて、「どの様に」動くかと云う事に興味を持たされた。

それからはノートや教科書の端に其れらのシーンを描きまくった。大砲の発射場面は、砲が火を吹く瞬間ハレーションでバックが暗くなる様や、紙の上の事とて透過光の代わりに蛍光ペンで火柱を描くなどして、パラパラめくっては悦に入っていた。その内、真似だけでは飽き足らなくなり、身の回りに目を向けだした。鳥が羽ばたきと滑空を繰り返す軌跡や、積乱雲の湧き方、水に物を落とすと二段階にしぶきが上がる様など、目を凝らしては動画におこしてみた。積乱雲は、モコモコとした固まり其れぞれが丈を伸ばして大きくなるのではなく、湧くの言葉どおり、天辺から次々と新しいモコモコが湧いて出て大きくなってゆく。公開された『天空の城ラピュタ』に、正にそんな湧き方をする雲の描写を見た時の喜びを、何と云へばよいだろう。尤も、雲だ鳥だと窓の外ばかり見て黒板を見ないと、学校の勉強はおいてけぼりを食う訳である。

絵空事を描くアニメーションだが、宮崎アニメに触れて僕はむしろ、現実に目を向けさせられた様な気がする。一から十まで作画しなければならないアニメは、現実にしっかり根を張って養分をとらなければ、空想の枝葉を広げる事ができないからなのだろう。だからと云ってガチガチの写実かと云へばそうでもない。勘所を間違ったリアリズムの息苦しさではなく、的確な様式化による軽やかさに宮崎アニメは溢れている。様式化と云ったら、写実の反対の恣意的な形式づくりみたいに聞こえるかもしれないが、そうではなくて真実を掴まえる為の方便だ。嘘のつき所とついてはいけない所、その勘所を押さえる事でのリアリティの高め方を宮崎作品は教へて呉れる。リアリズムの権化の様な西洋絵画だって、らしく見せる為の嘘にあふれている。言ってみれば写実様式である。遠近法にしたって、目ん玉が二ツあるのに消失点が一ツと云う所からして大ウソだ。

パズーとシータが坑道を逃げる途中で食事をとるシーン。地下水をバケツで汲む描写の、水をくぐる容器と揺れる水面や滴る水の様子と云ったらない。大胆に省略され見事に様式化されながらも、匂う様なリアリティがある。シータがパンに載っけた目玉焼を食べる描写も好きだ。パクッと一呑みのパズーに対して、はむはむと少しづつ口でたぐりながら食べるシータ。その唇の動かし方や、目玉焼の端っこを頭を小さくあおってパクリとやる様が丁寧に描かれる。そこを疎かにしては絶対に優れた表現たりえない点があるとして、こう云った細部での大胆さと細やかさが、それに応えるものとなっているのは明らかだろう。それは物語の大局に於ても、相似形の様に表れていると思う。

此う云う細部を生む秘密の一端が「レイアウト」である。絵コンテよりはずっと具体的に、背景や動きの指示がかき込まれていて、用語がわかれば何だか自分にも描けそうな気がしてくる程だ。動かない一枚絵なのにもかゝはらず、今にもかえりそうな卵の様に弾みを含んでいる。この弾みの来し方は監督であろうし、行く末は作画や美術の人達であろう。波のように其う云うものが伝はってゆく重要な部分に、此の「レイアウト」がある訳だ。

弟子なんて居ない僕は一人で絵を描く。一人だから自分の胸三寸でどう描いても良いと思はれそうだが、絵コンテ的なものやレイアウト的なものを必ず描いておく。何となれば、人間なんて其の日の気分で得手勝手をするもので、其んな風で10日も描いたら十人がてんでに手を入れた様になり収拾がつかない。だから最初の心持と絵の目標点、其れに必要な細部の構想を描き留めて指針とする。そうすれば10日描いても十人分の厚みと強度が一作品に込められる訳である。

宮崎作品に携わりたい、と将来を思った事もあったが、同じ道では何だか一生顔向けできない様な気がして其の道には進まなかった。今になればそんな風に考へなくてもと思うが、今回図録の片隅に文章を載せてもらえた事をあの頃の僕が知ったら、きっと喜ぶだろう。

Profile

1969年東京生まれ、群馬県桐生市に育つ。画家。1996年、東京芸術大学大学院美術研究科絵画専攻（油画）修士課程修了。時空の混在、古今東西様々な事象や風俗が、画面狭しと描き込まれた都市鳥瞰図・合戦図などが代表作。絵画のみならず立体、漫画、また「山愚痴屋澱エンナーレ」と名付けた一人国際展のインスタレーションなど表現方法は多岐にわたる。最近では日本橋三越100周年記念広告、公共広告機構マナー広告「江戸しぐさ」、成田国際空港のパブリックアート、など幅広い制作活動を展開。2007年、上野の森美術館での会田誠との二人展「アートで候。 会田誠 山口晃展」、練馬区立美術館での個展「山口晃展 今度は武者絵だ！」を開催。また2008年12月より京都の大山崎山荘美術館で個展を開催予定。

宮崎駿のレイアウトと『アルプスの少女ハイジ』の革命

小黒祐一郎 *Yuichirou Oguro*

美術館でレイアウトの展覧会をやると聞いて、なんてマニアックな企画だろうと呆れた。そして、同時に感心した。

レイアウトとは、アニメーションの制作過程で描かれるもので、通常はファンが目にする機会のないものだ。呆れたのは、そういった制作資料をメインにした企画が成立した事についてだ。感心したのは、レイアウトがアニメの制作において、キーとなるものであるからだ。中でも、宮崎駿のレイアウトはアニメ技術史においても非常に重要なものだ。

個人的な話になってしまって恐縮だが、僕は学生時代から、宮崎駿のレイアウトの大ファンだった。中学から大学の頃、趣味でレイアウトを収集していた。時期でいうと『ルパン三世　カリオストロの城』(劇場作品・1979年)や『ルパン三世(新)』最終回(TV作品・1980年)の頃だ。さかのぼって『アルプスの少女ハイジ』(TV作品・1974年)や『母をたずねて三千里』(TV作品・1976年)、『未来少年コナン』(TV作品・1978年)のレイアウトも集めた。『天空の城ラピュタ』(劇場作品・1986年)の公開時に「天空の城ラピュタガイドブック」という書籍が出版されている。その巻末の「未発表 宮崎駿レイアウトコレクション」に掲載されているレイアウトは、当時、僕が所有していたものだ。

アニメがフィルムとセル画で作られていた頃、セルコレクターと呼ばれるアニメファンが大勢いたが、僕はセルよりも原画やレイアウトといった「紙」に興味があった。アニメーターが直接描いたものの方が、アニメの本質に近いような気がしたのだ。その中でも、宮崎作品のレイアウトに、他にはない魅力を感じていた。彼が描いたレイアウトに、宮崎作品の秘密があるような気がしていた。

あなたも、ここで展示されているレイアウトをご覧になって「この絵、なんだか、いいなあ」と思われたのではないだろうか。だとしたら、その魅力は一体何なのだろうか。僕も学生時代には、どうして自分が宮崎作品のレイアウトに惹かれたのか、それを分析することができなかった。ここで改めて考えてみる事にしよう。

レイアウトはアニメの設計図

まず、レイアウトとは何か？　簡単に説明してしまえば、一枚の絵に、背景とキャラクターが描かれたものだ。画面中にキャラクター、大道具、小道具をどのように配置するかが指示されている。どれをセルで描くか、背景で描くのかが決められ、カメラワークも指示されている。これを元にしてアニメーターは原画を描き、美術スタッフは背景を描く。レイアウトとは、原画や背景の前段階として、1カットずつ画面を設計するためのものだ。

近年の日本のアニメーションでは、特に劇場作品では、実写映画を思わせるような、リアリティを感じさせる映像が求められる場合が多い。そういった作品では、特にレイアウトに力を入れる必要がある。リアリティを感じさせるタイプの作品でなくても、映像的に作り込んでいく作品ならば、レイアウトは重要だ。アニメーションのクオリティを左右するものといっても、大袈裟ではない。

レイアウトはいきなり描かれるわけではない。その前の段階として絵コンテがある。絵コンテとは、各カットの構図、キャラクターの芝居、カメラワーク、台詞、秒数などを記したものだ。一般的に絵コンテは監督、あるいは演出家によって描かれる。そして、絵コンテを元にしてレイアウトが描かれる。

レイアウトは、通常はそのカットの原画を担当するアニメーターが描く。『アルプスの少女ハイジ』や『母をたずねて三千里』での宮崎駿のように、レイアウト専門のスタッフがいる作品は、そのスタッフが描く。絵コンテは1ページに数コマ描かれる。つまり、ひとつひとつの絵は小さい。それに対して、レイアウトは原画や背景と同じサイズの、つまり、大きな紙に描かれる。絵コンテの段階でも、各カットの内容はプランニングされているが、レイアウトで、それがより具体的なかたちで決め込まれる。

もう少し詳しく説明しよう。アニメの作り方は制作会社によって、あるいは作品によって違いがある。レイアウトに関しても、重視している作品もあれば、そうでない作品もある。以下は宮崎作品、あるいは同様にレイアウトに力を入れている作品においての、レイアウトについての説明だ。

レイアウトで、実写でそのカットを撮るとしたら、どこにカメラを置くのか、どのように被写体をフレームに収めるのかが決められる。実写のレンズを意識した作品なら、どんなレンズを使うのか、つまり、標準レンズか、望遠レンズか、広角レンズか、そういった事を考慮して構図が決め込まれる。美術設定が用意されていない場面なら、レイアウトの段階で、その場面の美術設定が作られる。たとえば室内なら、どんな家具があり、どんな小物が置いてあり、それらがどのように配置されるのかがプランニングされるわけだ。その場面

で、どちらから光が差しているかが指定される事もある。カメラワークも指示される。宮崎作品では、セルや背景をスライドさせるスピードまで指示されているのをよく見かける。透過光等の撮影指示が入れられ、3DCGを組み合わせるカットなら、画面のどこにどのように3DCGを組み込むかを指示する。

つまり、レイアウトとは、実写で言えばカメラマンの仕事であり、大道具や小道具の仕事を兼ねる場合もある。キャラクターの芝居にも関わるので、演出の領域の仕事でもあるわけだ。そういった様々な領域の仕事を、一枚の紙にまとめるのがレイアウトだ。映画的な空間を創る作業という言い方もできる。絵コンテは映画全体をプランニングするものであり、レイアウトは個々のカットを、より完成画面に近いかたちで設計するものなのだ。

『アルプスの少女ハイジ』の画面構成

ここで話は『アルプスの少女ハイジ』まで遡る。もしも、日本のアニメーションの技術史が本にまとめられるとしたら、『ハイジ』についてで、一章が割かれる事になるはずだ。技術に関して言えば、日本のアニメは「ハイジ以前」「ハイジ以降」に分けられる。それくらい『ハイジ』の存在は大きい。

『ハイジ』は高畑勲、小田部羊一、宮崎駿らが中心となって作ったTVアニメーションで、世界名作劇場シリーズの基礎を築いた作品である。『ハイジ』がエポックメイキングな存在である理由は幾つかあるが、その中のひとつが、宮崎駿の活躍である。彼は場面設定・画面構成の役職で参加している。場面設定としては、劇中に登場する風景、建物、小道具などをデザインし、画面構成としては、全話全カットのレイアウトを描いた。1人のスタッフが、TVシリーズ全話のレイアウトを全部描いた例は、その後もほとんど無いはずだ。それほど、彼の仕事は驚異的なものだった。

彼は『ハイジ』において、レイアウトを描く事で奥行きのある構図を作り、大道具、小道具、キャラクターを適切に配置した。レイアウト段階でデザインされた大道具、小道具も多かっただろう。『ハイジ』では複数のコンテマンが参加しており、構図の取り方が一定していなかった。宮崎はレイアウトを描く事で、絵コンテの構図を直していた。たとえば、絵コンテで極端にアオった構図、つまり、カメラが下から見上げて人物を撮ったようなアングルになっていた場合は、人間の自然な目線までカメラを上げた構図で、レイアウトを描いた。そういった直しが多かったそうだ。レイアウト段階で、キャラクターが何歩歩くかといった、芝居内容についても指示する事もあった。撮影に関しても、コンテになかった指示をレイアウト段階で決めていたそうだ。また、これは厳密にはレイアウトの仕事ではないのだが、彼はレイアウトを描くのと同時に、アニメーターに渡すためのラフ原画を描いていた。そのラフ原画で、大体のキャラクターの芝居が指定されていたのだろう。アニメのクオリティは、レイアウトだけで決まるものではないが、彼の仕事が『ハイジ』の質的向上に多大な貢献をしているのは間違いない。

本放送当時に『ハイジ』をご覧になった事のある方はお分かりだろう。TVアニメーションとしては、かつてないほどにリアリティが感じられる作品だった。リアリティという言葉が適切でないなら、その舞台にキャラクターが本当にいるかのように感じられるフィルムだった。そうなったのは空間と時間がきちんと設計されており、的確に芝居が描かれ、質感を含めて事物がしっかりと表現されていたからだろう。生活感を重視した高畑勲の演出に沿って、宮崎駿が映像を設計する事によって、そのような作品が実現したのだ。

今の目で見ても『ハイジ』の映像は決して古びていない。それだけ、宮崎達の仕事が洗練されたものであったのだ。『ハイジ』では、セル画と背景の描き分けにも注目したい。かつて商業アニメーションでは、キャラクターは、輪郭をアニメーターが描き、それを転写したセルを均等に色を塗る事で表現されていた。今はデジタルで、同じ表現をやっている。背景は紙に筆で描かれる場合が多い。つまり、キャラクターと背景の質感が違うのだ。昔の作品では、なにをセル画で描き、なにを背景で描くのか区別が曖昧だった。たとえば、テーブルの上にコップがあったとして、コップが置かれているだけのカットでは、それが背景で描かれ、手に取ったカットではセルで描かれてしまうというような事がよくあった。ひとつのシーンの中で、コップの質感が変わってしまうわけだ。そういった変化は、注意深く作品を観ていれば、子供でも気になってしまう。

『ハイジ』ではそういった問題が解消されていた。たとえば、テーブルの上に置かれた皿、コップ、ナイフ、フォークといったものは、その場面で一度も動かなかったとしてもセルで描く。動くかもしれないものは、つまり、小道具はセルで描く。あるいは大道具や背景の一部でも、セル画で描いた方が適切に表現できるものはセル画

にする。そういった決まり事で、画面が設計されていたのだ。アニメーションの様式にこだわって、画面が設計されていたのも『ハイジ』の新しさだった。

宮崎は『ハイジ』以前にも、場面設定・画面構成にあたる仕事をやっていた。それまでの仕事のひとつの集大成が『ハイジ』だったのだろう。その後、彼は『母をたずねて三千里』にも同じ役職で参加し、腕を振るった。『未来少年コナン』以降の監督作品(『未来少年コナン』におけるクレジット上での役職は演出)では、彼が全てのレイアウトを描くことはないが、宮崎の絵コンテを元に描かれたレイアウトを彼がチェックしており、ポイントになるレイアウトは、自身が描いているはずだ。

アニメ界に定着したレイアウトシステム

だが、誤解しないでいただきたい。レイアウトは高畑・宮崎が発明したものではない。海外の作品にもレイアウトはあるし、高畑や宮崎がアニメ業界に入る以前の劇場作品『白蛇伝』等にもレイアウトにあたるものはあった。そして、『ハイジ』以前のTVアニメにもレイアウトはあった。ただ、それは一部の例外を除いて、フレーム内でキャラクターと背景をどのように配置するかを、おおまかに指示するためのものでしかなかった。『ハイジ』のように、レイアウトの段階で、演出意図に沿った形で、全カットの画面を作り込み、その作品のカラーにまでした例は、少なくとも、それ以前の国内作品には存在しなかったはずだ。

だからこそ『ハイジ』のレイアウトは先進的だった。『ハイジ』や『三千里』のレイアウトシステムは、あるいは『未来少年コナン』以降のレイアウトシステムは、日本のアニメーションに大きな影響を与えている。

その影響はふたつあると考えられる。そのひとつが、演出家がレイアウトをチェックする工程についてだ。『ハイジ』以前は(そして、『ハイジ』以降もしばらくの間は)、ほとんどの作品が、アニメーターがレイアウトと原画を同時に仕上げ、それを演出家と作画監督がチェックするという形式で作られていた。その場合、演出家がレイアウトをチェックする段階で、すでに原画が上がっているため、構図を直すためには、原画も全部描き直さなくてはいけなかった。それはあまりにムダが多いやり方だった。あるいは『ハイジ』以前には、レイアウトを演出家の意図に沿ったものにするという発想が、アニメ界において一般的ではなかったとも考えられる。

今ではほとんどの現場で、演出家が原画の前にレイアウトをチェックするスタイルになっているはずだ。演出家がレイアウトをチェックする事で、より演出意図に沿った映像を作ることができるようになった。勿論、それはクオリティの向上につながっている。また、その発展形として、作画監督がレイアウトをチェックし、キャラクター等に作監修正を入れるスタイルも一般化している。

宮崎作品の影響だけで、原画の前にレイアウトをチェックする工程が定着したわけではないのだが、その影響が多大であるのは、まず間違いない。『未来少年コナン』が放映された少し後に、この作品を製作した日本アニメーションから、他の資料集と共に、レイアウトをまとめた小冊子が発売された。ムックにもレイアウトが掲載されている。そういった印刷物で製作資料を目にして、レイアウトに対する意識を高めたスタッフは、少なくないはずだ。

また、宮崎作品では、絵コンテ段階でも丁寧に映像が設計されている。絵コンテとレイアウトのセットで、つまり、作画以前の段階で、演出意図に沿って画面を決め込んでいくスタイルが、アニメ界に影響を与えたという言い方もできる。

もうひとつの影響は(厳密には、この二つは分けられないのだが、ここでは分かりやすくするため、別の事として扱う)、前述したように、高畑や宮崎が関わったもの以外にも、レイアウトを重視し、映像を作り込んでいくタイプの作品が生まれたという事だ。近年のもので言えば、押井守監督、今敏監督、細田守監督の劇場作品などでは、宮崎作品に匹敵する、あるいはそれを上回る程の緻密なレイアウトが描かれている。中には『ハイジ』や『三千里』のように、レイアウトを担当するスタッフを立てた作品も存在する。そこまでではなくても、レイアウト段階で画面を作り込んでいる作品は増えている。

宮崎駿のレイアウトの魅力

ここで最初の話に戻る。宮崎駿のレイアウトの魅力とはなにか、という話だ。ここまでで述べたように、レイアウトは、アニメーション制作において非常に重要なものだ。そこには画面を構成するための創意工夫が詰め込まれている。レイアウトを見る事によって、

作り手がどのように考え、どのように設計したのかを知る事ができるのだ。特に宮崎駿のレイアウトは、細部まで描き込まれたものが多い。ここまで描くのか！ と驚かされるものも多い。

あるいは、画でしかないアニメーションの映像に、映画的な空間が構築されている事に快楽を感じてしまうのは、一部のマニアックなファンだけなのだろうか。いや、一般の観客も、そういった事に幾ばくかの気持ちよさを感じるのだと思いたい。だとするならば、アニメーション映像の元であるレイアウトで、空間が表現されている事にも感動が生じるはずだ。レイアウトにはそういった魅力があると思う。だが、それだけではない。

これは、宮崎作品以外に、レイアウトに力を入れた作品が現れた事で分かった事だ。先ほど、現在では他の監督の作品で、宮崎作品に匹敵する、あるいはそれを上回る程の緻密なレイアウトが描かれていると書いた。それは事実だ。例えば押井守監督の『機動警察パトレイバー 2 the Movie』と『イノセンス』に関して、ふんだんにレイアウトが掲載された研究書が発行されている。そこに掲載されているレイアウトは、目を見張るほどに緻密であり、画的な情報量も多い。だが、そのレイアウトが、あるいはそのレイアウトを使って作られた画面が、宮崎作品のレイアウト、あるいはその画面よりも魅力があるかといえば、必ずしもそうではない。『機動警察パトレイバー 2 the Movie』や『イノセンス』のレイアウト、あるいはその画面も見事に描き込まれたものであり、見応えがあるのだが、その魅力は宮崎作品のレイアウトに感じるものとは異なるものだ。

では、宮崎のレイアウトの魅力とは何なのか。今更言うまでもない事だが、彼は抜群に巧い絵描きである。その彼が描くレイアウトは、映像の設計図であるのと同時に「いい絵」なのだ。

宮崎駿がレイアウトを描いた作品で「いい絵だなあ」と思う事は多い。たとえば『ハイジ』なら、アルムの山の緩やかな傾斜のライン、大きな岩（その岩も、見た目に面白い形になっている）、それらが巧みに配置されて「絵」になっている。道を描くにしても、まっすぐに描くのではなく、ちょっと曲がった道を描く。その曲がり方のために「絵になっている」のだ。「絵」とは理屈だけで描く事ができるものではない。描き手の個性と生理で描かれるものだ。宮崎のレイアウトを見ると、そう感じる。どこまで描き込んで、どこを省略するのか。画面の中に人物、大道具、小道具をどう配置するのか。その大道具や小道具をどんな形状にしていくのか。そういった事の積み重ねで「絵」にしていく。宮崎の場合は、描いていく中で、リアルさよりも、絵としての収まりの良さを優先させている場合も多いのだろう。宮崎駿のレイアウトは映画的な空間を設計したものであり、それと同時に「いい絵」なのだ。鉛筆による描きっぷりの見事さ、ラフであるがゆえのプリミティブな味わい、そういった意味でも「いい画」だ。

自分が、宮崎のレイアウトに惹かれたのは、そういった理由だったのだ。あなたが展示されているレイアウトを見て「この絵、なんだか、いいなあ」と思ったとしたら、同じ理由だろう。なんというシンプルな結論。だけど、学生時代に「君は宮崎駿のレイアウトのどこに魅力を感じるの？」と訊かれたとしても、僕は「いい画だからだ」だと、簡潔に言葉にする事はできなかったはずだ。もっと言えば、映画的な空間を巧みに表現しており、なおかつ「いい絵」だから惹かれたのだ。空間を表現しただけでは、あるいは、「いい絵」であるだけでは、それほど惹かれはしなかっただろう。

そして、レイアウトが映像の設計図であるならば、取りも直さず、それを元にして作られた映像もまた「絵」となる。映画的な空間が表現されており、同時に「いい絵」である事はレイアウトだけでなく、全ての宮崎作品の映像に共通するものだ。宮崎作品の映像はリアリティはあるが、超リアルではない。作り物ならではの面白みがある。多くの観客が宮崎作品の映像に、心地よさを感じているだろう。宮崎のレイアウトは、映画的空間を設計すると同時に、その心地よさも作り出しているのだ。

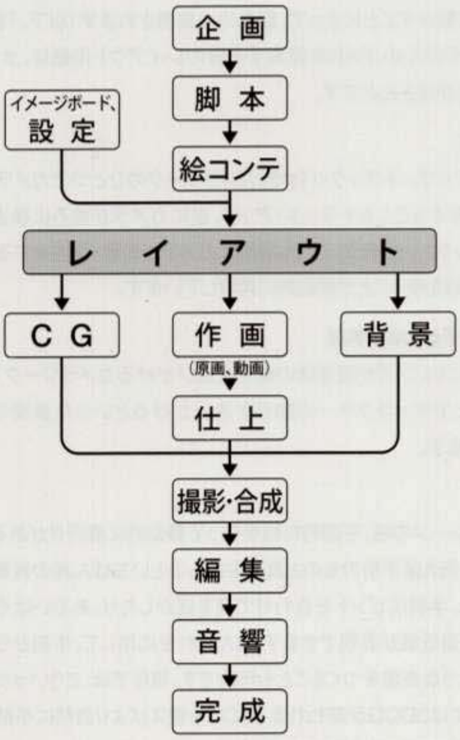
Profile
1964年、埼玉県生まれ。ライター、編集者。『アニメージュ』（徳間書店）などで執筆するほか、アニメーションの企画などにも携わるなど幅広く活動。雑誌『アニメスタイル』のWEB版『WEBアニメスタイル』では、編集長を務めている。編集プロダクション・有限会社スタジオ雄、出版社・株式会社スタイルの取締役社長。

展示物「レイアウト」について

ここでは、アニメーション制作における「レイアウト」の位置づけと、レイアウトが描かれている用紙について簡単に説明をします。

■アニメーションの制作工程における「レイアウト」の位置

日本におけるアニメーションの制作工程はおおよそ以下のようになっています（ただし、アニメーションの制作スタジオやスタッフによる違いはあり、また、3DCGアニメーションの場合は制作工程も大きく異なってきます。スタジオジブリにおいても、作品によって若干の違いはありますが、ここでは大まかな流れとしてまとめています）。



■絵コンテからレイアウトへ──アニメーションの制作工程

絵コンテ

絵コンテは、アニメーションを制作するためのベースであり、映画全体の「設計図」にあたります。絵コンテには、大まかな画面の構成や、カット内でのキャラクターの動き、カメラワーク、カットごとの秒数、演出の指示などが書かれたト書き、台詞、効果音等々、画面を構成するために必要な要素が書かれています。

絵コンテは、おもに監督や演出家が執筆します。例えば、宮崎駿監督作品の場合は本人が書き、高畑勲監督作品の場合は、高畑監督がラフにつくった絵コンテを元に、絵の部分を別の人間がクリンナップするというかたちがとられています。

絵コンテがつくられる前段階には、脚本の執筆、イメージボードの制作などがあります。しかし、宮崎駿監督作品の場合は例外的に、大まかなプロットや構成をもとにして、正式な脚本のかたちを経ずに、絵コンテを書くというのが通例となっています。

レイアウト

レイアウトは、絵コンテで決められた大まかな構図をもとに、具体的にカットごとの画面を設計する作業です。絵コンテが映画全体の「設計図」であるとすれば、レイアウトは個々の場面（カット）の「設計図」であると言えます。絵コンテに描かれている1カットごとの絵は、作画（原画および動画）、背景、CG、仕上などに分担してつくりあげるため、それを集中管理するものが必要であり、その役割をレイアウトが担っています。また、あらかじめレイアウトをつくっておくことによって、その後の作業を同時並行に行うことが可能となり、作業の効率化を図ることも可能となります。

＊こういった「レイアウトシステム」自体の詳細については、高畑勲監督による寄稿文「レイアウトはアニメーション映画制作のキイ・ポイント」（P5〜）も併せてお読み下さい。

作画

レイアウトはおもに、そのカットの原画の担当者が描きます。演出および作画監督のチェックを受けたレイアウトをもとに、キャラクターの動きなど、作画で描くべき部分を、原画担当者が自ら描きます。

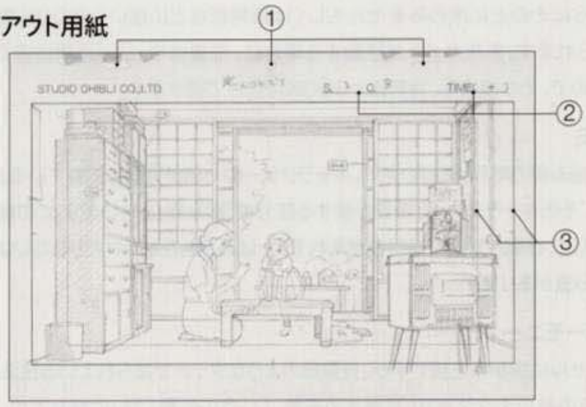
背景

レイアウトをもとに、背景（BG）と指示のある部分を、背景画の担当者が描きます。また、カットによっては背景画の担当者もしくは美術監督が、レイアウトをもとにして、より詳細な「背景原図」を描くこともあります。

撮影・合成

レイアウトでは、カット内でのカメラワークや、フレーム内でのキャラクターの動き、また、特殊効果の指示などが書かれることもあります。撮影担当者もまた、レイアウトの指示を見ながら、最終的な画面をつくりあげていきます。撮影は現在、そのすべての作業をコンピューター上で行い、各素材の合成もこの工程で行なわれます。

■レイアウト用紙



①タップ穴

原画や背景などの位置を合わせるための基準となるもの。作画の際には、タップ穴で位置合わせをしながら原画や動画は描かれます。撮影台を使っていた時代には、撮影の際にもタップで位置を合わせていました。コンピューターにデータを取り込む際の位置あわせとして、タップ穴は今でもレイアウト用紙に残されています。

②カットナンバー／TIME

カットナンバーがここに書かれます。宮崎監督作品は、基本的にカットナンバーのみですが、高畑監督作品は、シーンナンバーとカットナンバーのふたつで構成されます。TIMEには、そのカットの秒数が書かれます。

③フレーム

レイアウト用紙には、点線と実線のふたつのフレームがガイドラインとして記されています。内側の点線のフレームは、"安全フレーム"とも呼ばれます。主たるキャラクターの演技などは、この安全フレームの中で行うのが基本です。また、上映される劇場の状態や、放映されるテレビなどの個体差によって、若干の見え方の差があったのですが、この"安全フレーム"内であれば、確実に見えるというガイドラインでもありました。

■レイアウト用紙の種類

レイアウト用紙は、上映（放映）フォーマットによって、いくつか異なる大きさのものがあります。また、これは制作スタジオによっても異なります。スタジオジブリでは、劇場映画の場合、おもに「150フレーム」と呼ばれるサイズの用紙が使われます。ただし、「耳をすませば」「猫の恩返し」「海がきこえる」では、時間と費用の節約を考えて、ひと回り小さい「120フレーム」と呼ばれるサイズの用紙が使われました。また「ホーホケキョ となりの山田くん」では、ざっくりした線画のタッチを生かすために、さらに小さい「100フレーム」の用紙を使っています。これは、テレビシリーズなどで使用される用紙と同じ横幅ですが、天地を切ったさらに小さなサイズとなっています。

用語解説

ここでは、レイアウトをつくる際に使われる用語の中から代表的なものをいくつか紹介します。レイアウトにはアニメーターに対する指示、背景美術担当者に対する指示、撮影担当者に対する指示などが書かれています。用語については、スタジオなどの違いによって同じ言葉でも若干意味が異なる場合がありますが、ここではおもにスタジオジブリでの使用例ということでまとめています。

セル

セル画で描かれるべき素材のことを指します。現在はセルは使われていませんが、「かつての工程であればセルで描いていただろう部分」という意味で、現在も用語として「セル」という言葉を使う人もいます。レイアウトでは、セル部分はわかりやすいように赤鉛筆などでマーキングされることがあります。

BG

バックグラウンド＝背景画のこと。上記の「セル」の指定があるところ以外は、基本的にはBG（背景画）となります。

BOOK

通常の背景画以外に描かれる背景画のパーツ。例えばキャラクターが木の後ろを通ったりする場合は、通常の背景画の上にキャラクターのセル画が入り、さらにその上に木のみをセルもしくは画用紙などに描いたBOOK素材がつくられます。またカメラが移動する場合に、遠景はゆっくり近景は速く動きますので、その場合も、背景画とBOOKに分けて描きます。

クミ

組み線の略称。画面の中で、キャラクターの一部が背景に隠れているときなどに、そのキャラクターと背景が接する部分を「組み線」といいます。この線を基準にして、作画と背景の担当者がそれぞれ、はみ出したりずれたりしないように描く必要があります。

ハーモニー

セルに描かれた絵ですが、背景画のようなタッチで塗られている技法のこと。「風の谷のナウシカ」に登場する王蟲、「ハウルの動く城」の城などが、ハーモニー処理の代表的なものです。複雑な動きはできませんが、重厚な表現が可能になります。「ハウルの動く城」ではハーモニー素材をCGと組み合わせることによって、従来以上に複雑な動きが可能になりました。

in／out

画面の外から入ってくるものを「in」、画面の外に出ていくものを「out」と指示をします。

ダブラシ

地面に落ちる影や、水などで透きとおって見える部分の効果を出すための撮影技法で二重露出のこと。「Wラシ」と書かれることもあります。あらかじめ透明度を出したい部分を別のセルに分けて描き、例えば、まずその別セルを重ねずに半分の露出で撮影、その後、別セルを重ねて再度半分の露出で撮影します。すると、別セル部分のみが通常の半分の露出のまま、透き通ったようになります。また、2回の撮影時に露出バランスを調整することで濃淡を変えることができます。

T光／トーカ光

透過光のこと。車のライトのように光を発するものを表現する際に使われます。撮影の際に光らせたい部分以外はマスクで覆って、台の下から直に光をあてて撮影していました。「ダブラシ」と同様、二度撮影することでつくられる表現です。現在は、コンピューター上でつくることができます。

Follow／フォロー

カメラワークのひとつで、動いている被写体に対して、カメラが移動しながら、動きを追うこと。アニメーションではカメラは固定されているので、フォローをする際には動画でキャラクターを動かし、背景とBOOKを引くことによって表現されます。その際、BOOKと背景の動く速度を変えることによって、さまざまな移動の表現が可能になります。

PAN／パン

カメラワークのひとつで、カメラ位置は固定しながら、レンズを上下または左右に振ること。下から上にカメラを振ることをP・U（パン・アップ）、上から下にカメラを振ることをP・D（パン・ダウン）といいます。こうしたカメラワークもまた、絵素材を動かすことによって、擬似的に表現されます（以下、「密着マルチ」まで同様。）そのため、PANを表現する際のレイアウト用紙は、大判のものが使われることがほとんどです。

T・U／T・B

トラック・アップ／トラック・バック。カメラワークのひとつでカメラが前に移動しながら撮影することをトラック・アップ、逆にカメラが後ろに後退することをトラック・バックといいます。これも実際にカメラが前進・後退をするわけではなく、大判の素材を使うことで擬似的に再現しています。

つけPAN／Follow PAN

PANと同じくレンズが被写体の動きを追いかけるカメラワークですが、レンズを振ることでキャラクターの動きを追いかけるといった表現の場合「つけPAN」となります。

マルチ

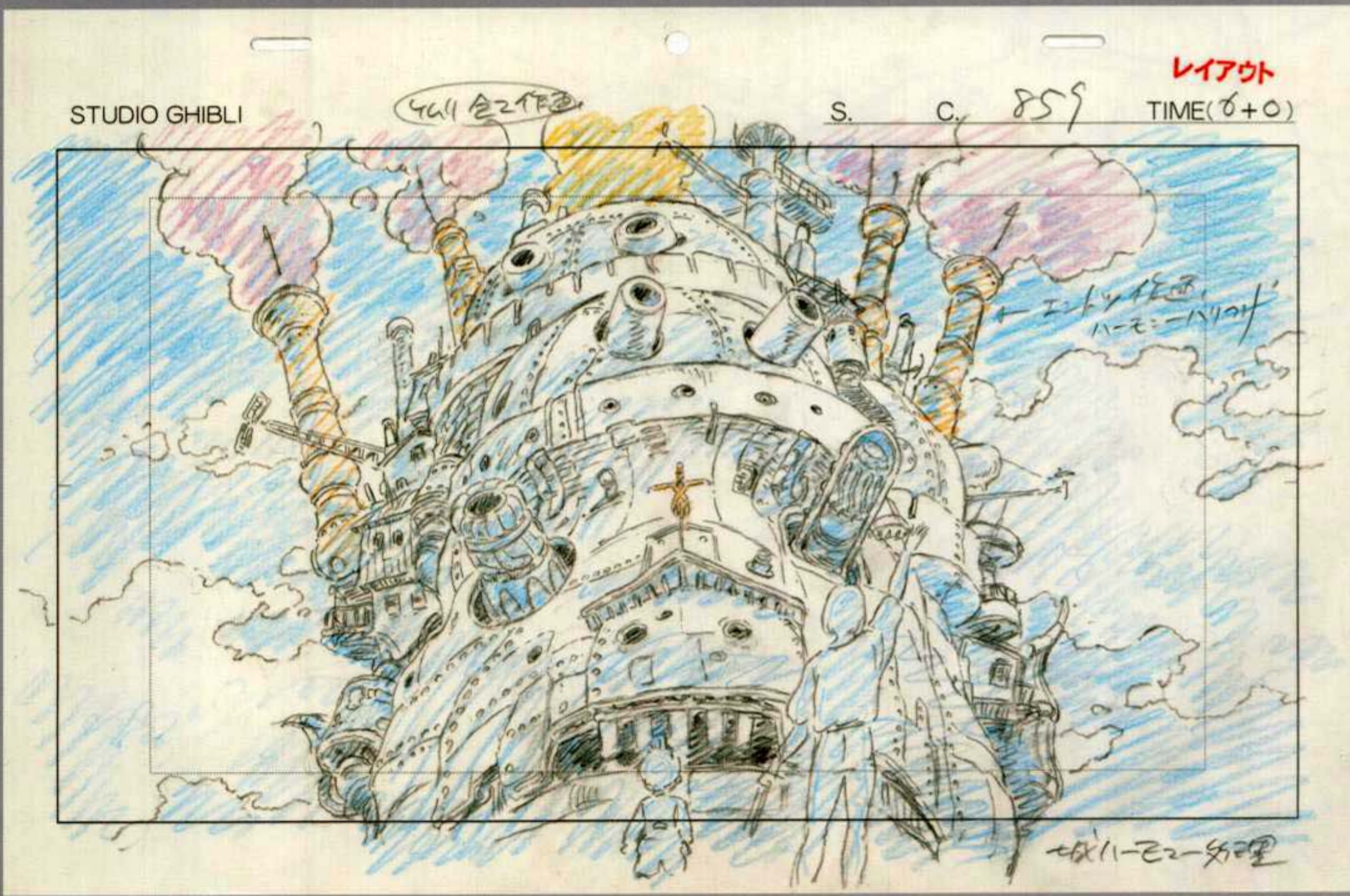
マルチプレーンの略。平面的な絵を使って擬似的に奥行きがあるようにみせる撮影技法。例えば手前のものと真ん中のものといちばん奥の背景とを間隔をとって撮影し、手前にピントを合わせて奥をぼかしたり、あるいはその逆にすることによって遠近感が表現できます。またこれを応用して、手前から奥へと縦に進んでいくような表現をつくることも可能です。現在では、こういったシーンを再現するためには3DCGが使われます。CGを使えばより自然に手前から奥への移動などを表現することができます。

密着マルチ

マルチプレーンの別バリエーション。マルチでは、複数の素材を、間隔をあけて置いていますが、それらをくっつける＝密着させて撮影することからこの名がついています。密着させることによって、立体的な構図でありながら、すべての素材にピントがあったものになります。密着マルチの場合は、縦の移動ではなく横の移動（フォロー）の際に使われることが多く、その際に各素材の引っぱりスピードを変えることで奥行きを表現します。

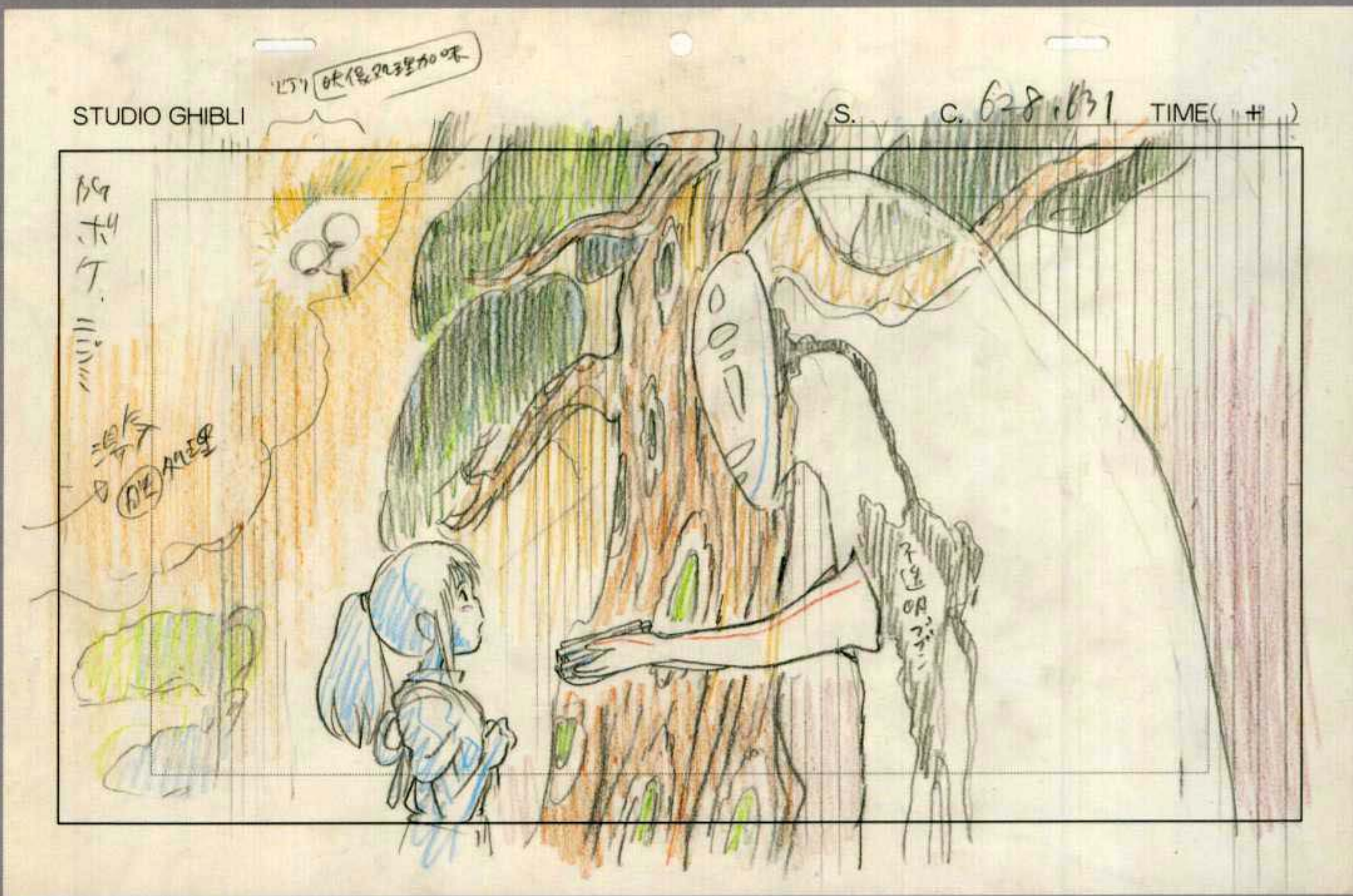
移動（フォロー）スピードについて

レイアウトにフォロー（移動）の指示があって、背景やBOOKを動かす必要がある場合、その動かすスピードもあわせて記されます。たとえば、「BOOK 1K／0.25mm →」と書かれている場合、該当するBOOKを左から右へ、1コマ0.25ミリ動かすという意味になります。映画のフィルムは1秒間に24コマで構成されます。1コマ＝1／24秒に0.25ミリ動かす、つまり1秒間に6ミリ動かすということになります。複数のBOOKを異なるスピードで動かす場合、それぞれのBOOKごとに移動速度の指定が必要になります。



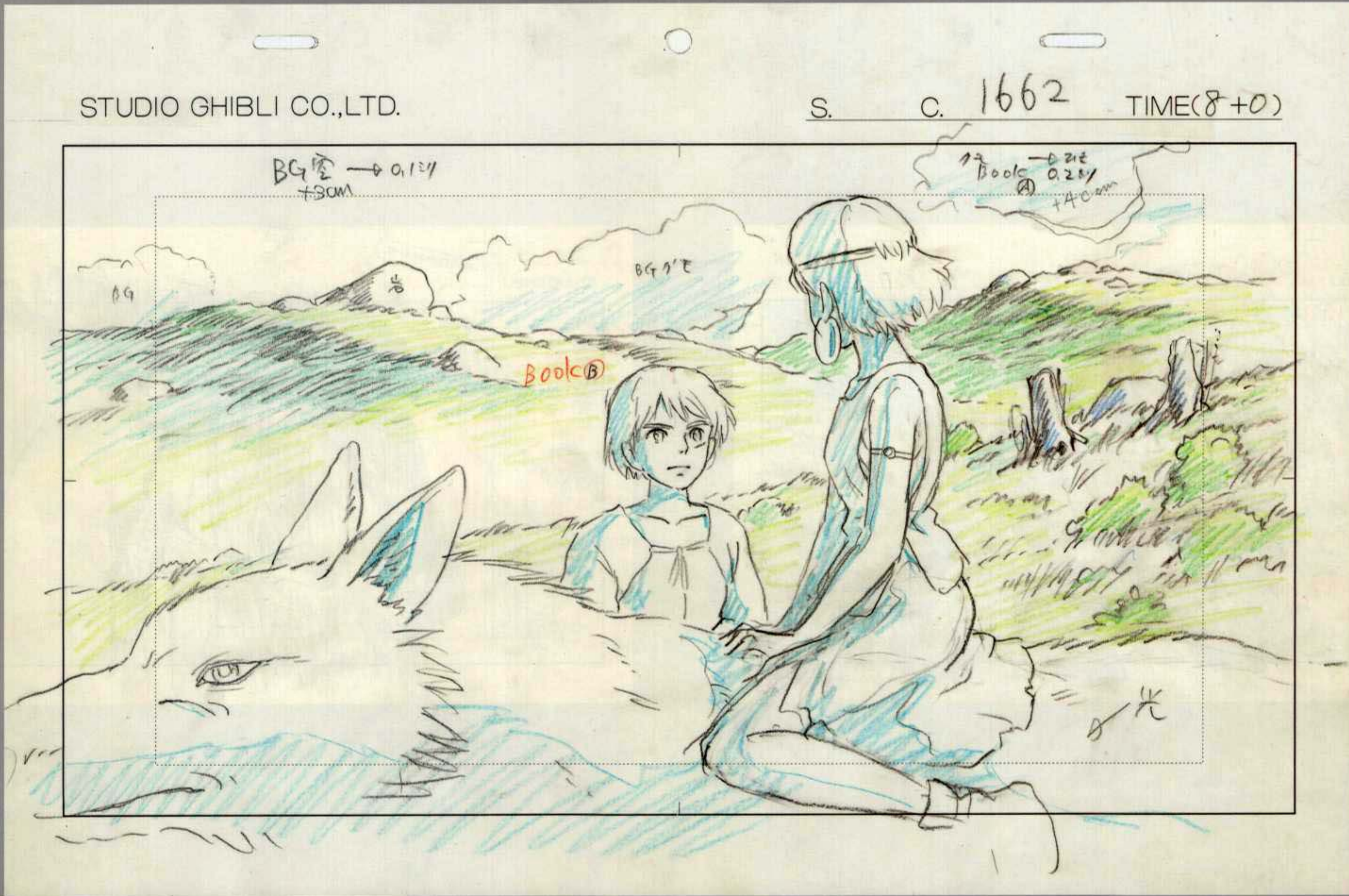
ハウルの動く城

Howl's Moving Castle
2004



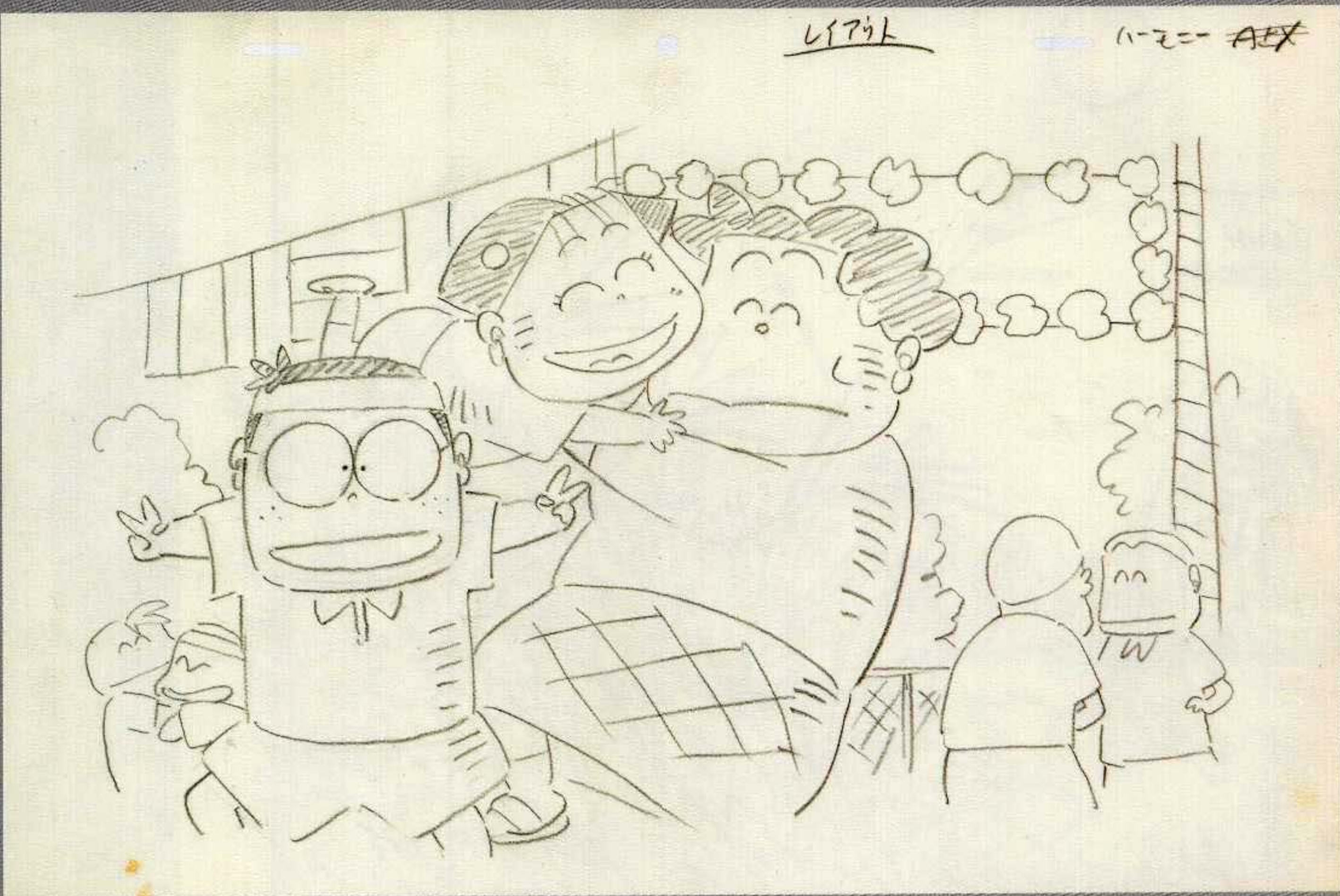
千と千尋の神隠し

Spirited Away
2001



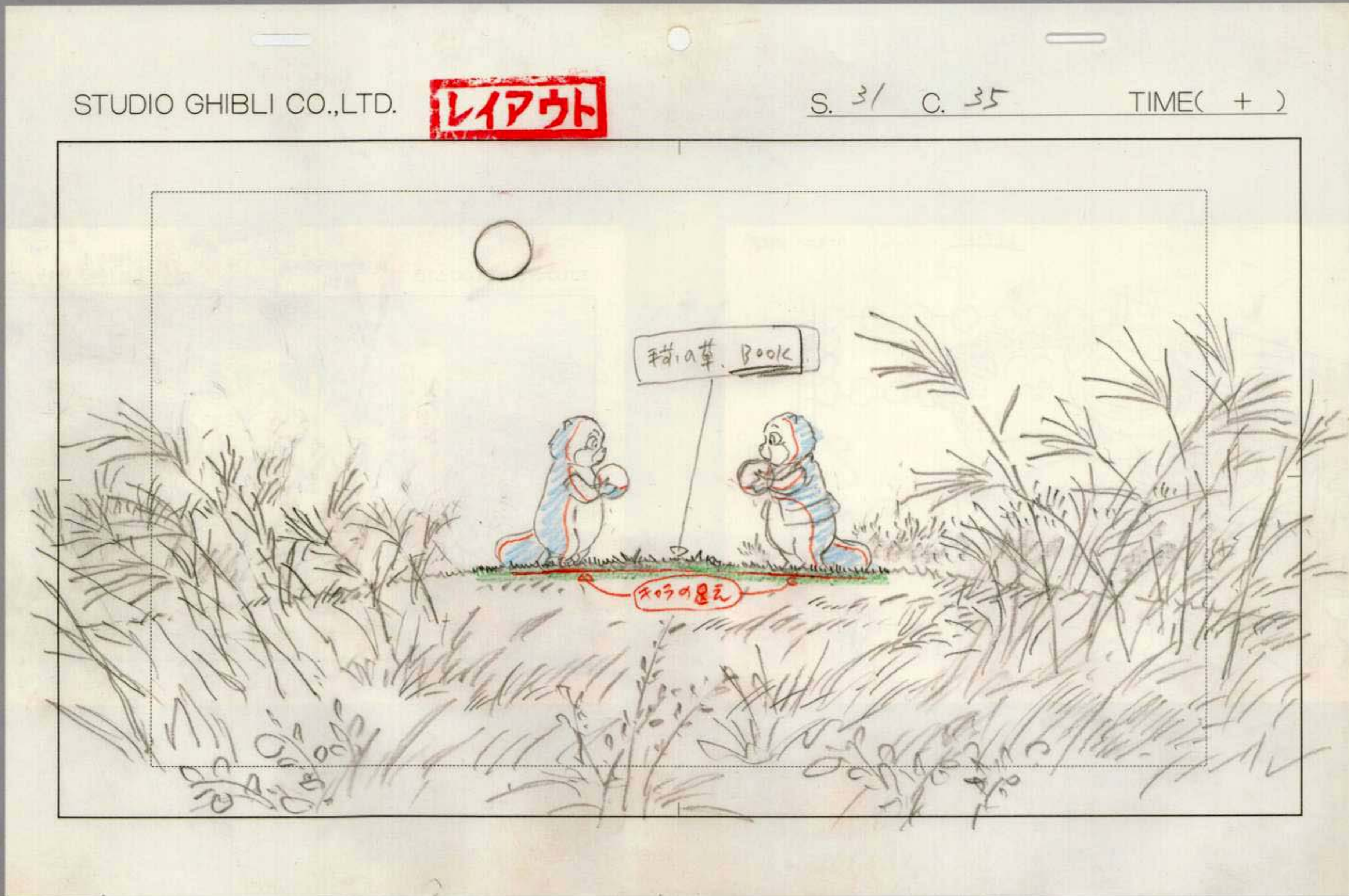
もののけ姫

Princess Mononoke
1997



ホーホケキョ となりの山田くん

My Neighbors the Yamadas
1999



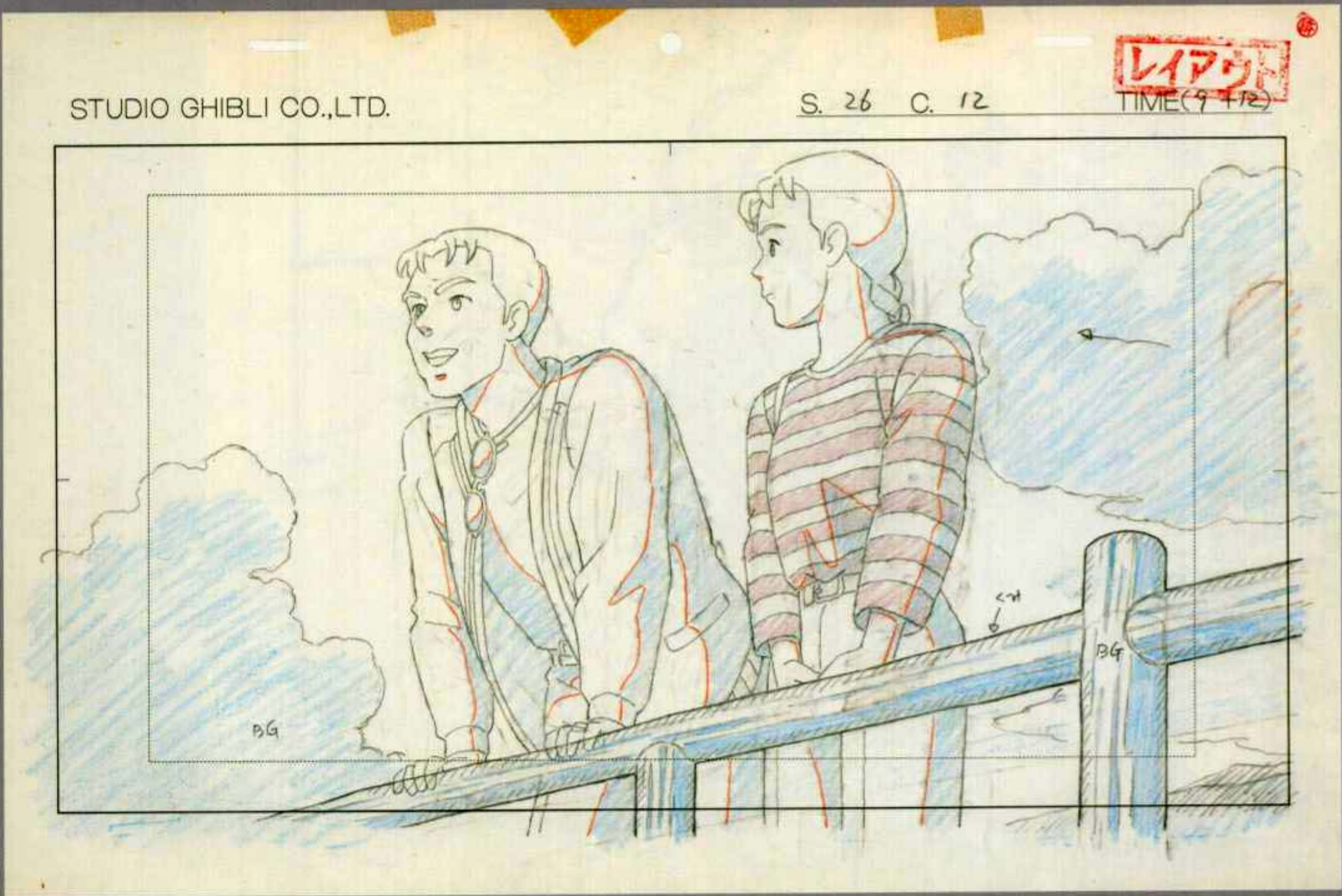
平成狸合戦ぽんぽこ

Pom Poko
1994



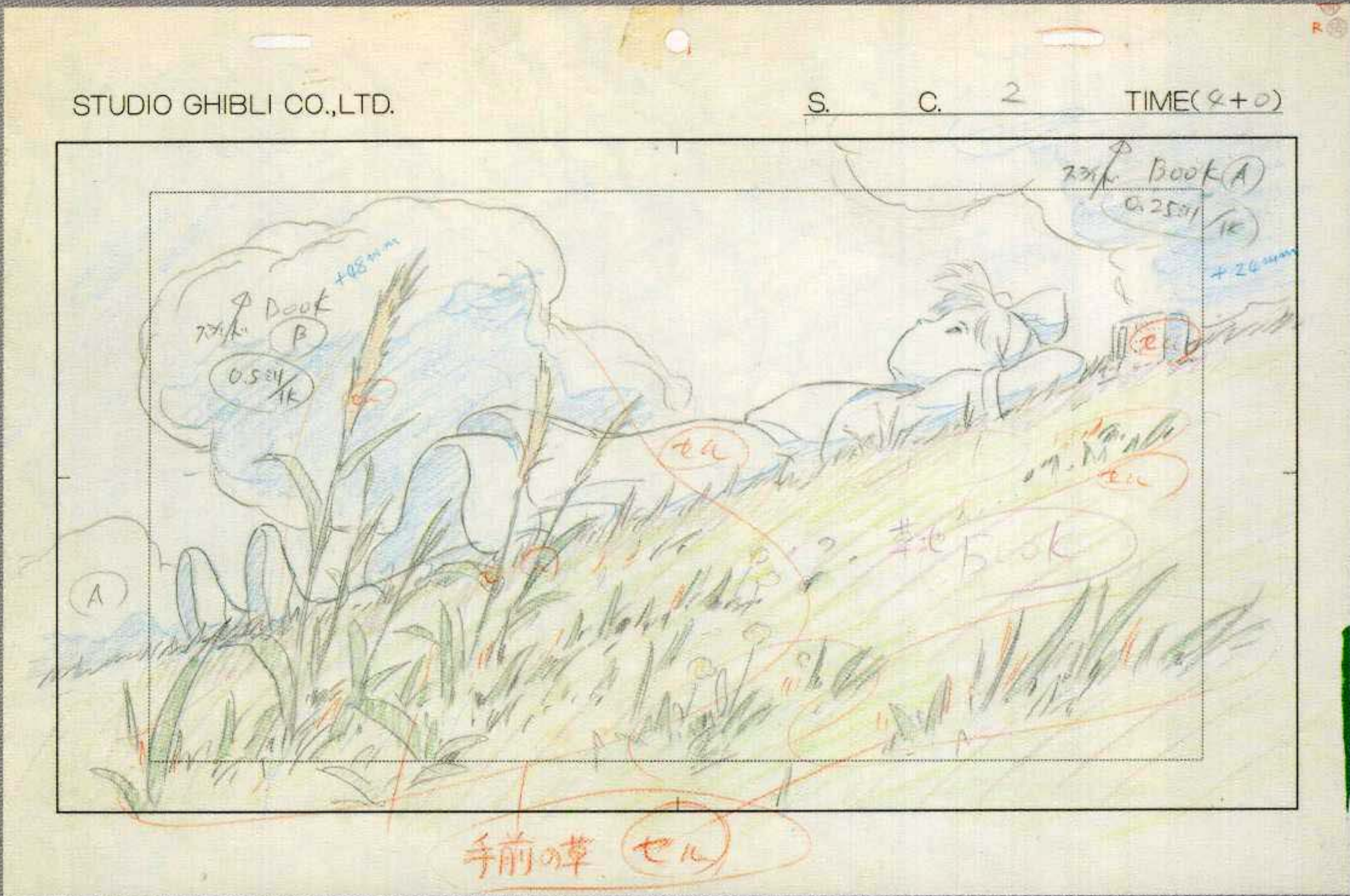
紅の豚

Porco Rosso
1992



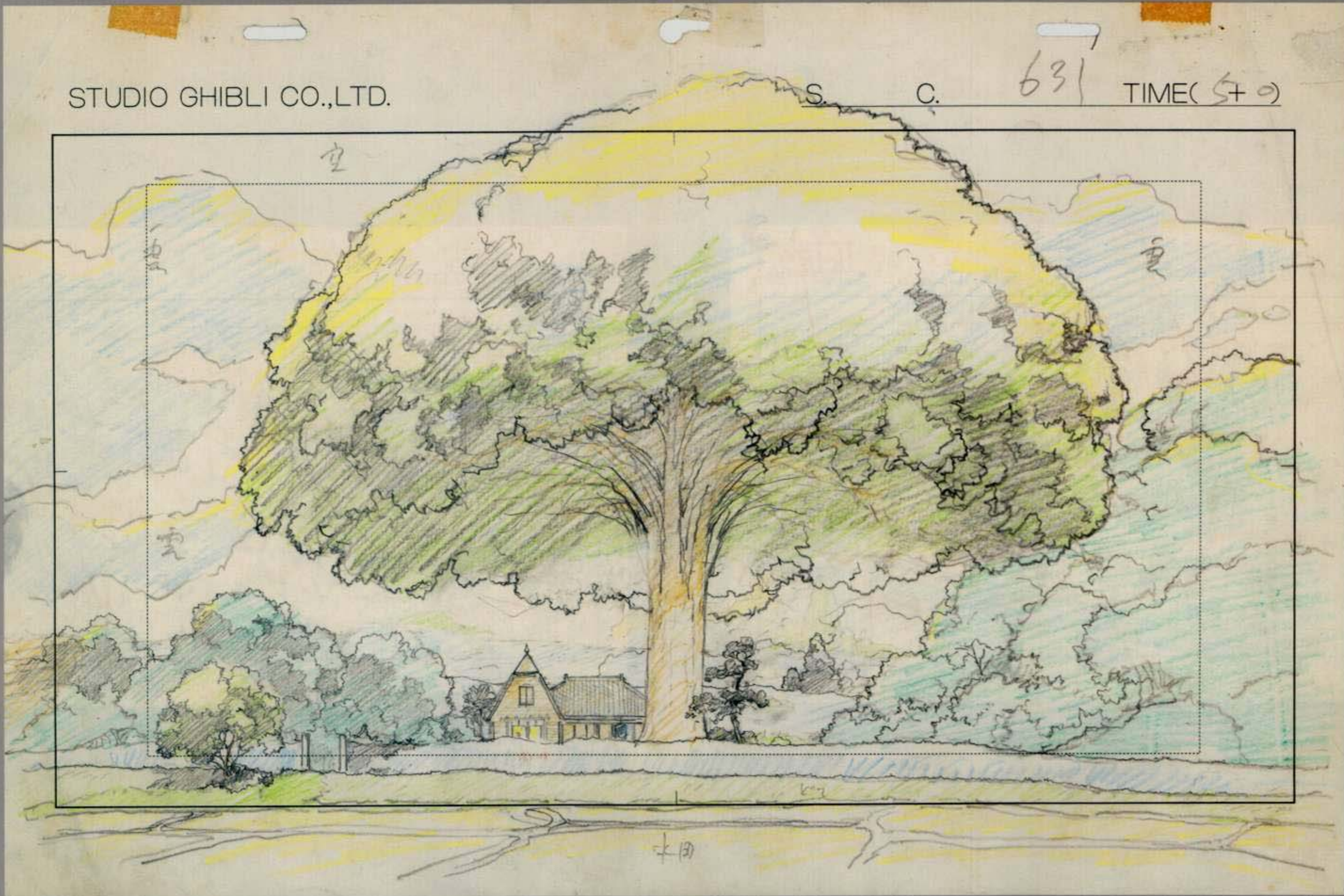
おもひでぽろぽろ

Only Yesterday
1991



魔女の宅急便

Kiki's Delivery Service
1989



となりのトトロ

My Neighbor Totoro
1988



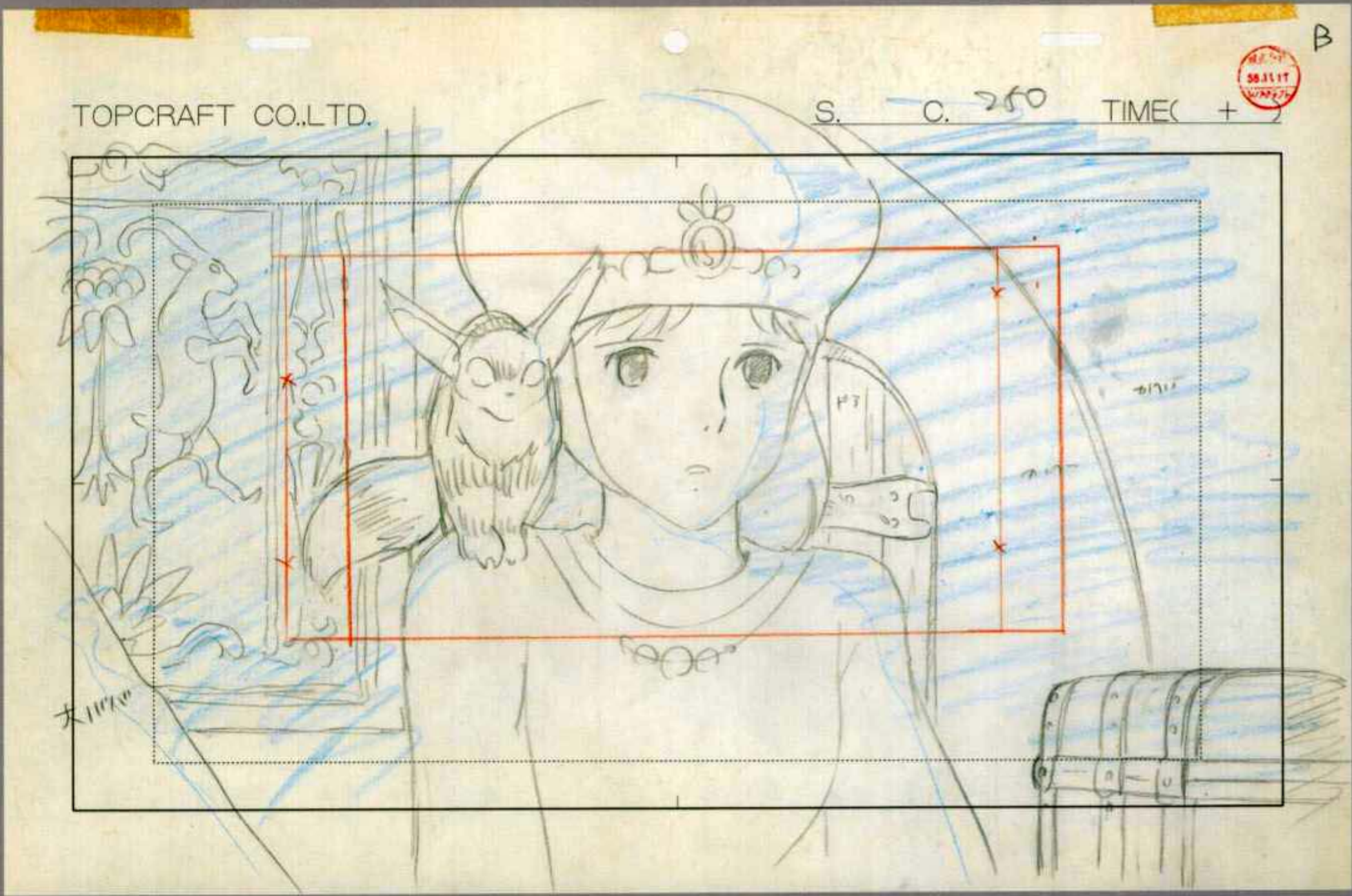
天空の城ラピュタ

Laputa Castle in the Sky
1986



火垂るの墓

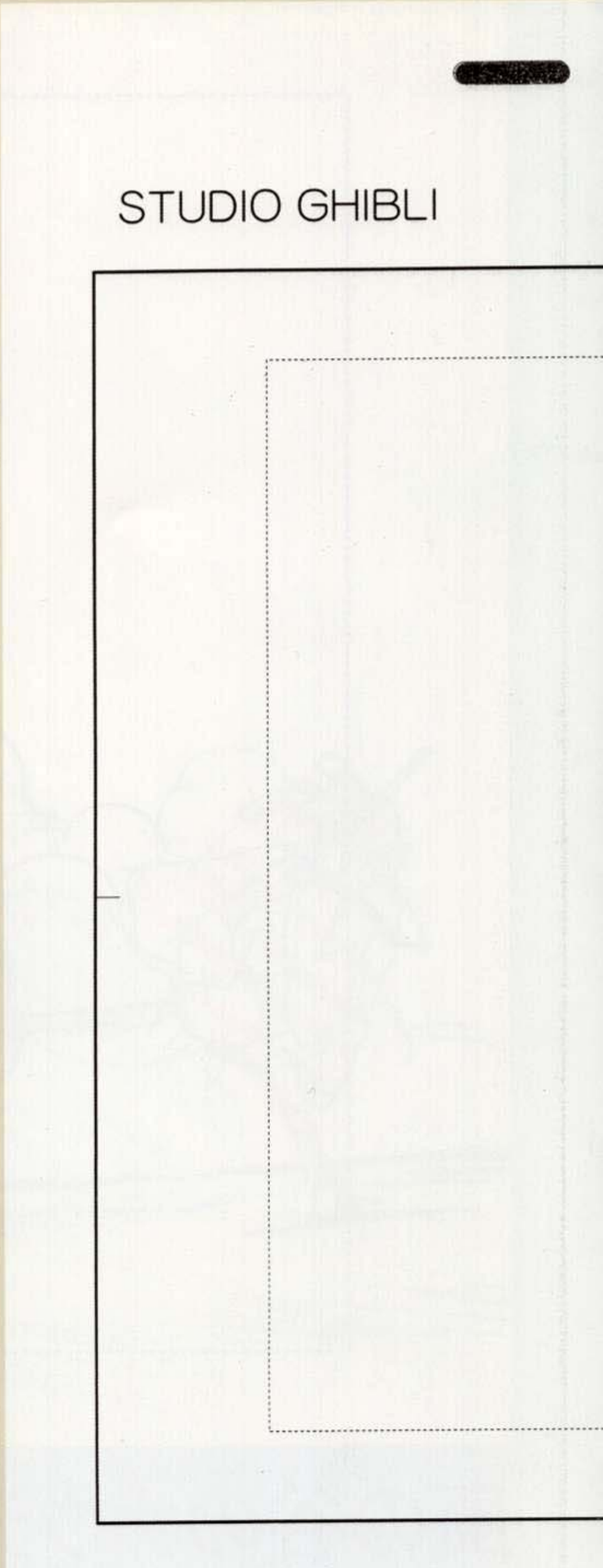
Grave of the Fireflies
1988



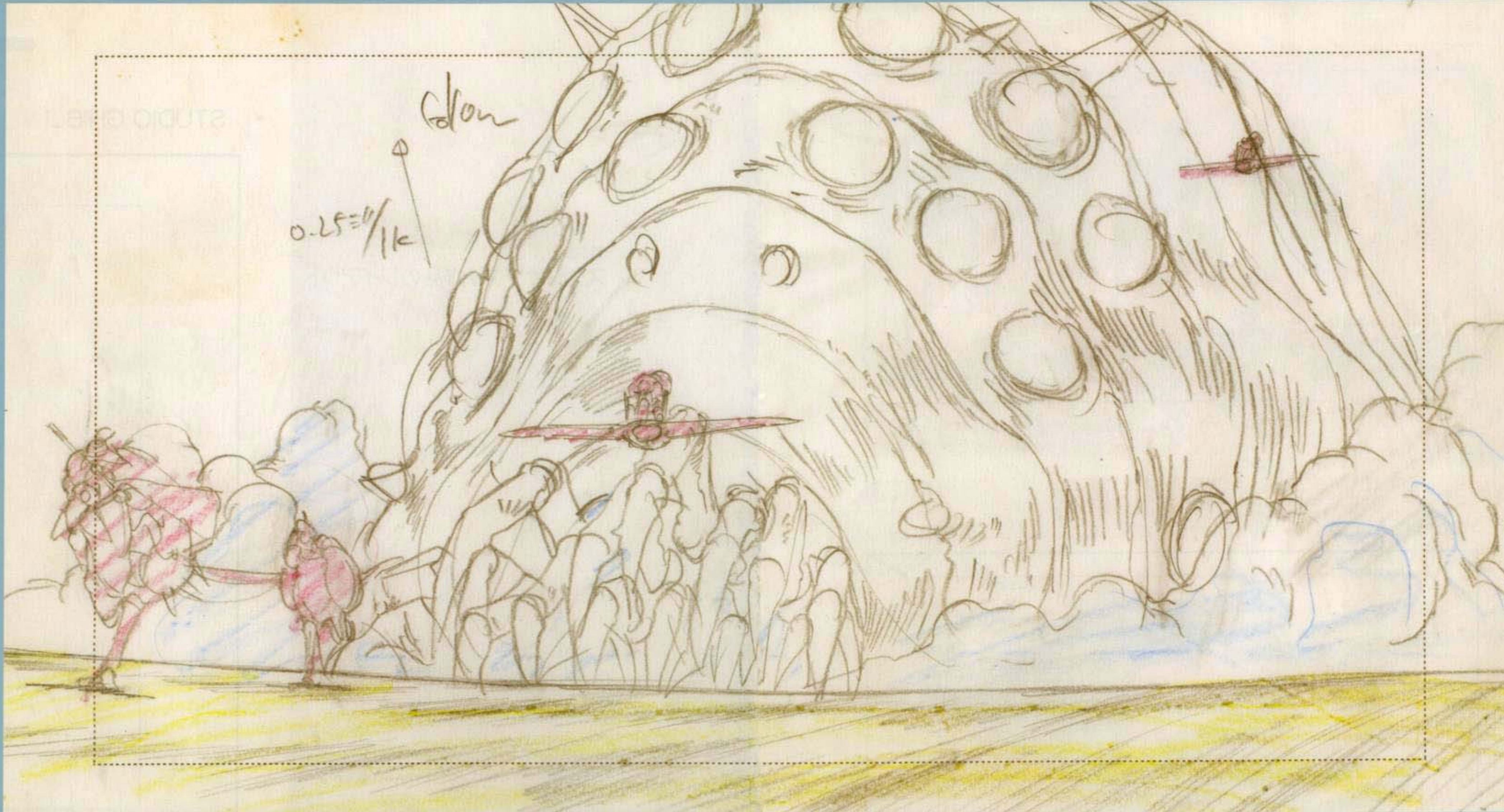
風の谷のナウシカ

Nausicaä of the Valley of the Wind
1984

第1部
スタジオジブリ作品のレイアウト



1984年に劇場公開された映画「風の谷のナウシカ」から、2004年の「ハウルの動く城」まで。21年に亘り、高畑勲・宮崎駿の両監督を中心に、スタジオジブリ作品はつくられてきました（「風の谷のナウシカ」はトップクラフト制作）。そのすべての作品のほとんどすべてのカットで「レイアウト」は描かれています。レイアウトはおもに、該当カットを担当するアニメーターが描き、監督やメインとなるスタッフがチェックをしますが、宮崎駿監督作品の場合は、監督自らが描いているものもあります。

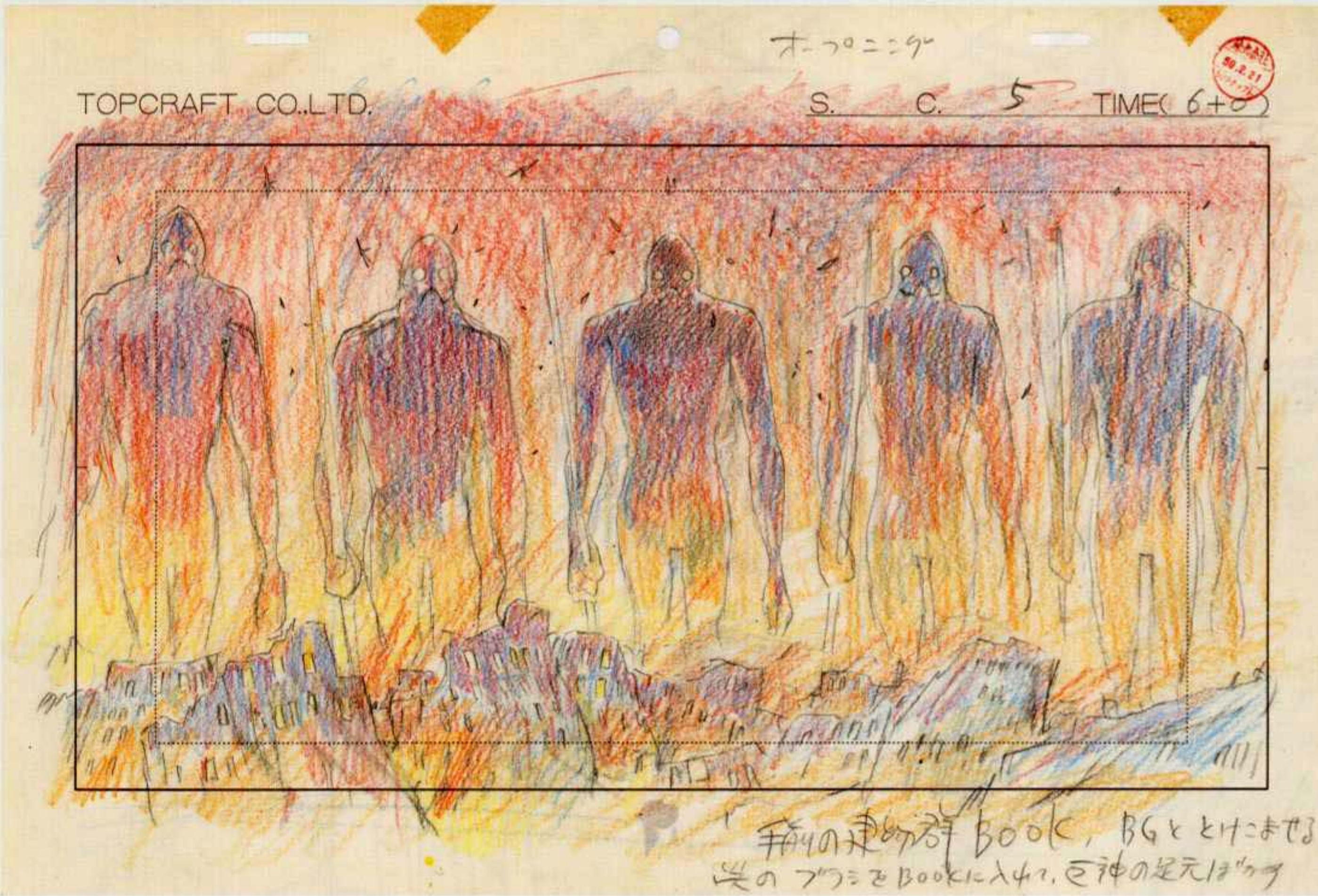


風の谷のナウシカ

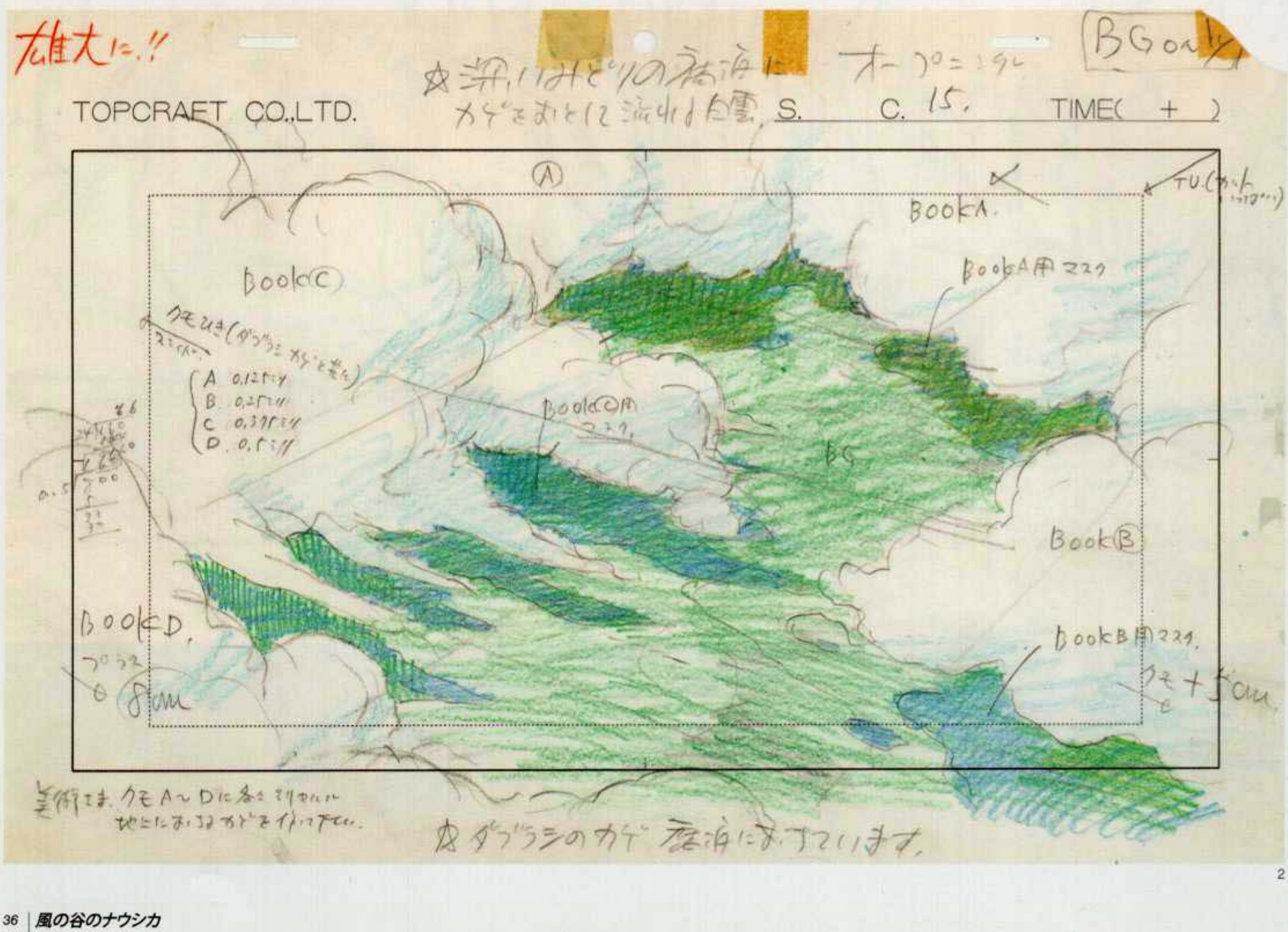
Nausicaä of the Valley of the Wind

1984年 監督／宮崎 駿 作画監督／小松原一男 美術監督／中村光毅 制作／トップクラフト

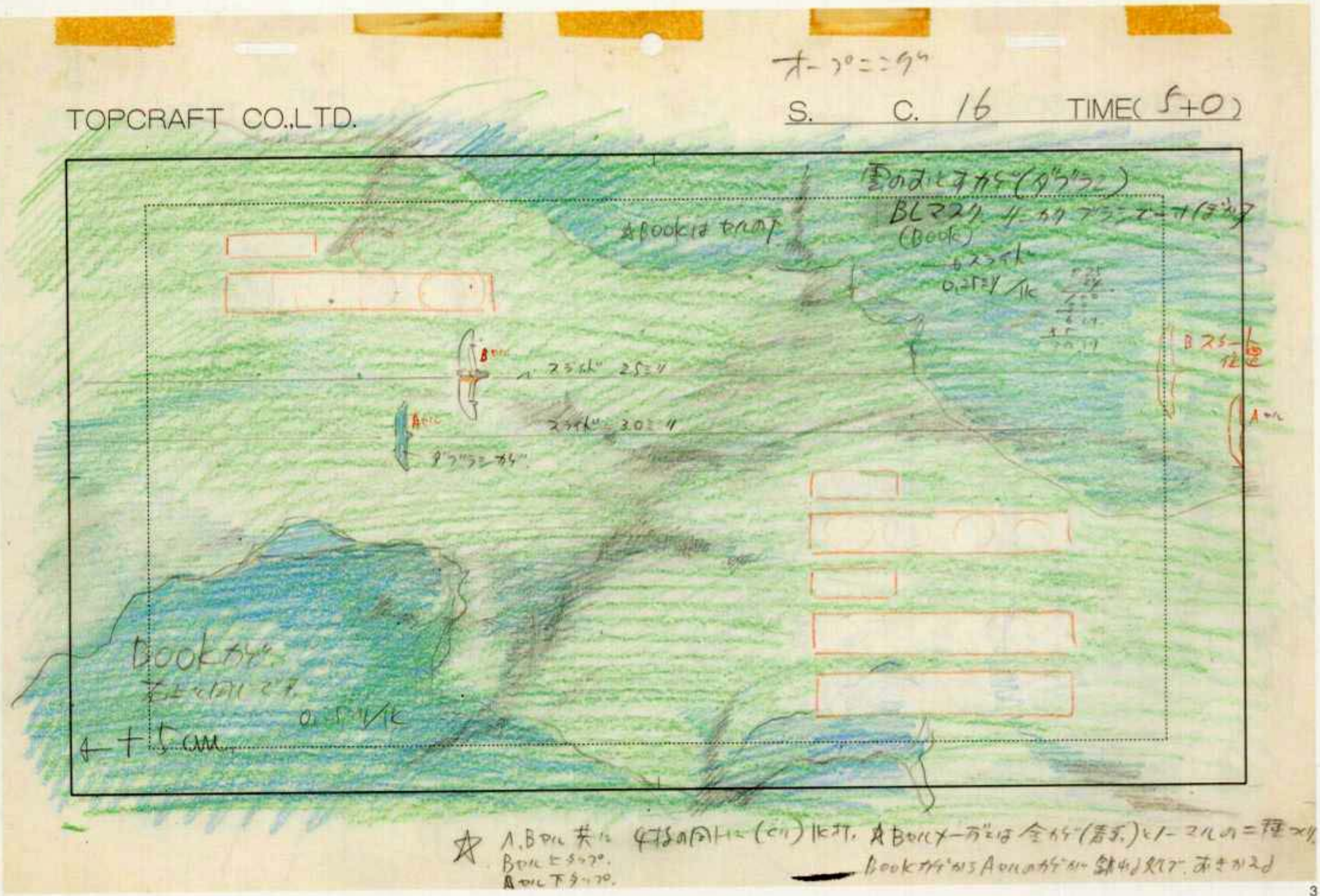
「ルパン三世 カリオストロの城」に続く、宮崎駿監督による劇場用長編第二作。宮崎自身が1982年から「アニメージュ」（徳間書店）に連載を続けていた同名長編漫画が原作である。舞台は巨大産業文明が崩壊してから1000年後。「腐海」と呼ばれる死の森が広がりゆく世界を舞台に、「風の谷」の族長の娘・ナウシカの、戦いと共生の道を描く。プロデューサーとして高畑勲が参加したほか、作画監督の小松原一男、美術監督の中村光毅といった宮崎作品に初参加のスタッフも多く、作画やレイアウトにおいても、なかむらたかし、金田伊功ら、他作品で活躍してきたアニメーターも数多く参加している。キネマ旬報ベストテン日本映画読者選出1位などを受賞。


オープニング
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 5 TIME(6+0)

1

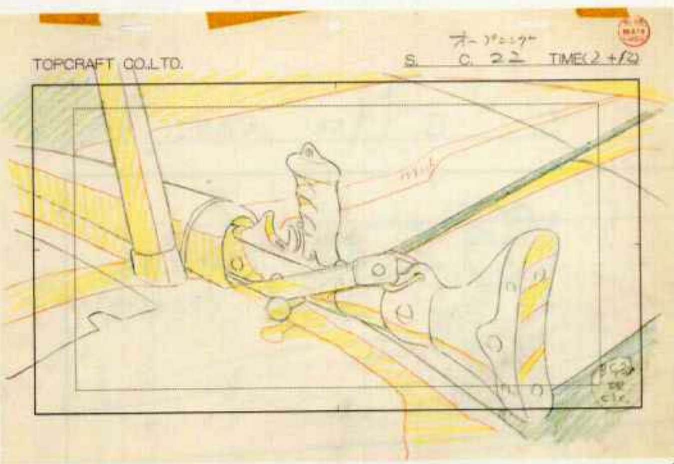

雄大に!!
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 15. TIME(+)
BG only
BOOK A.
Book C
BG
Book B
BOOK D.

2



TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 16 TIME(5+0)

3



TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 22 TIME(+)

4



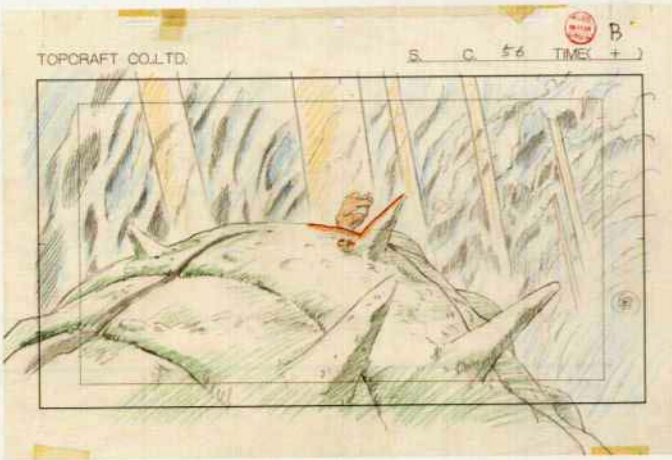
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 45 TIME(+)

5



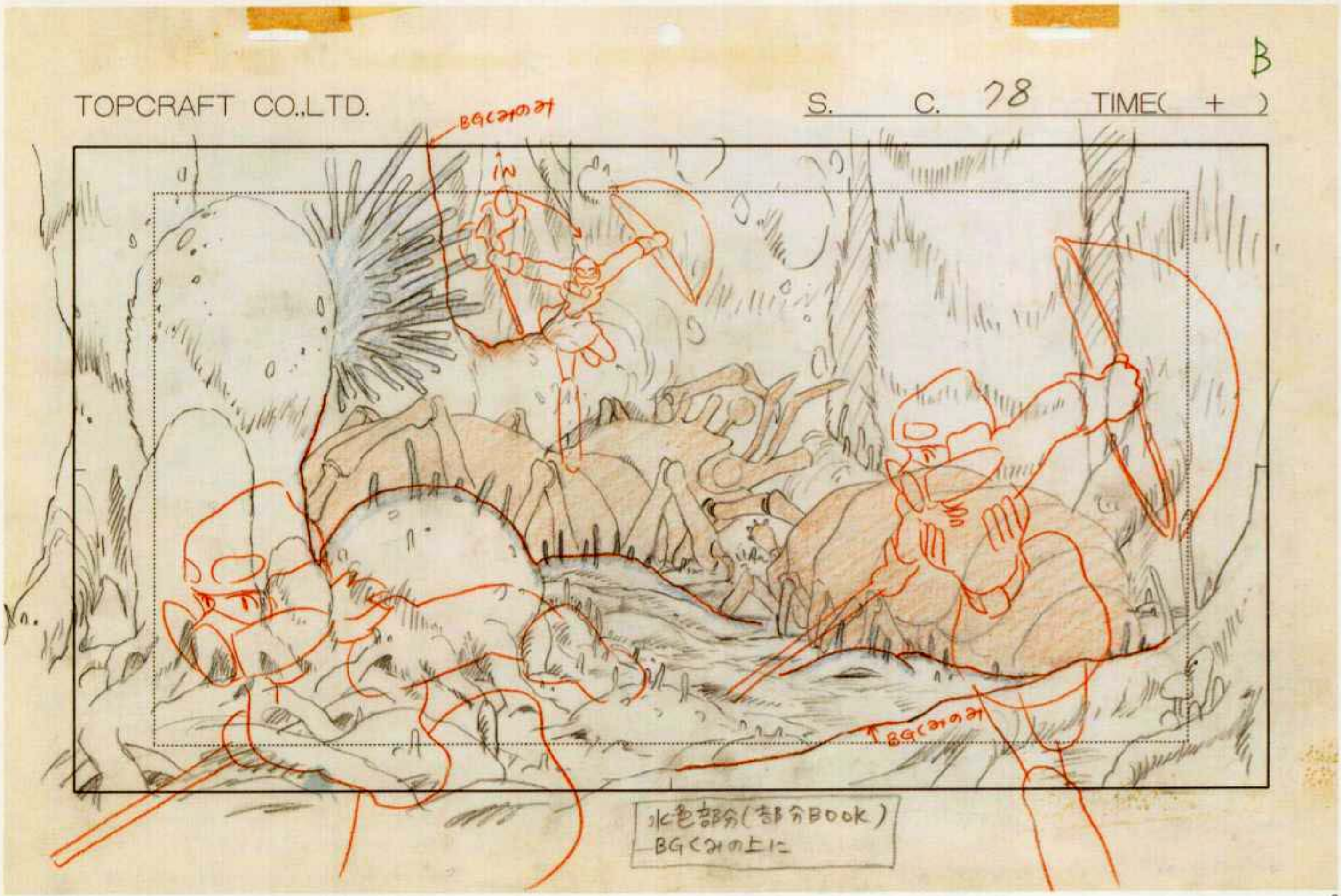
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 46 TIME(+)

6

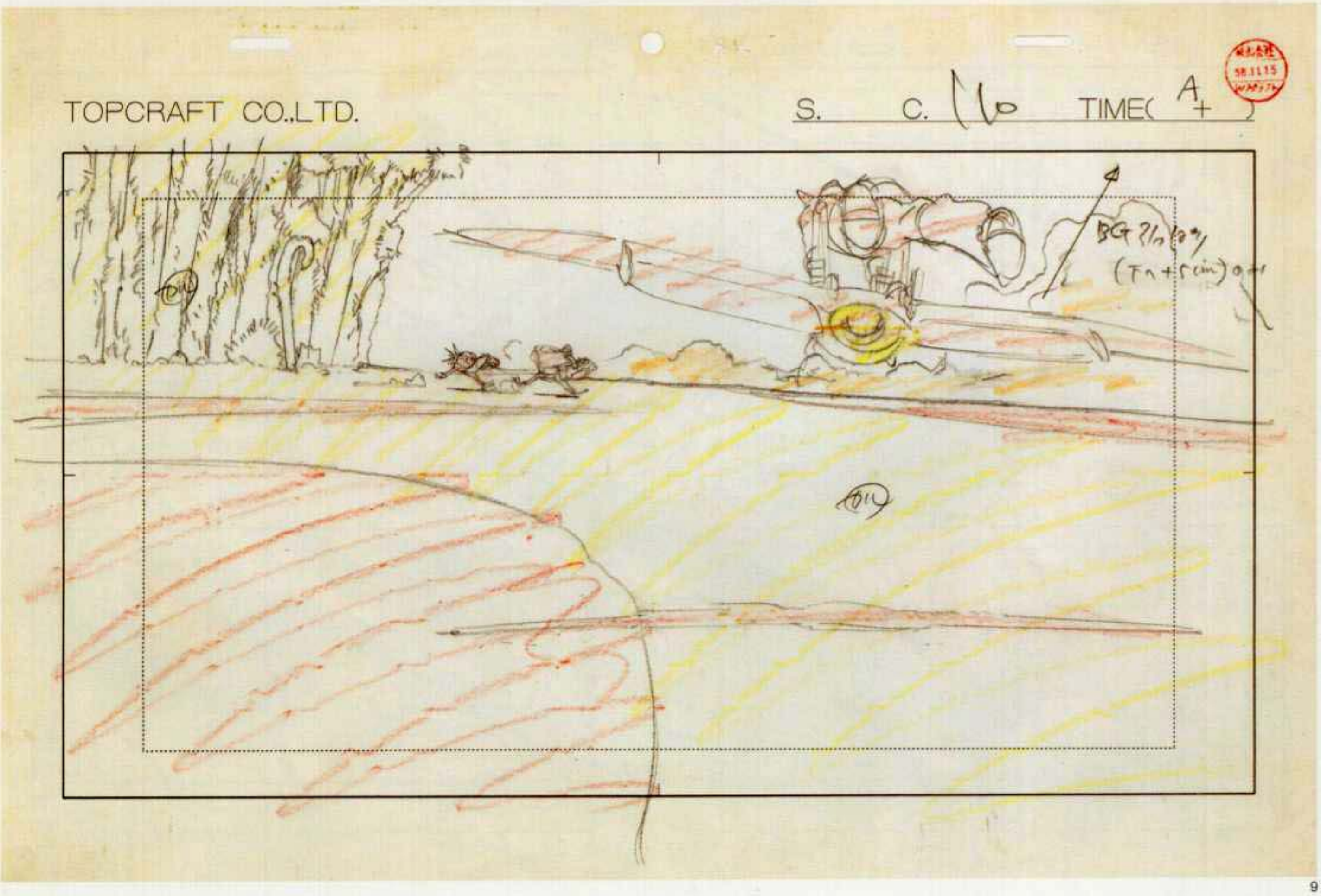


TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 56 TIME(+)

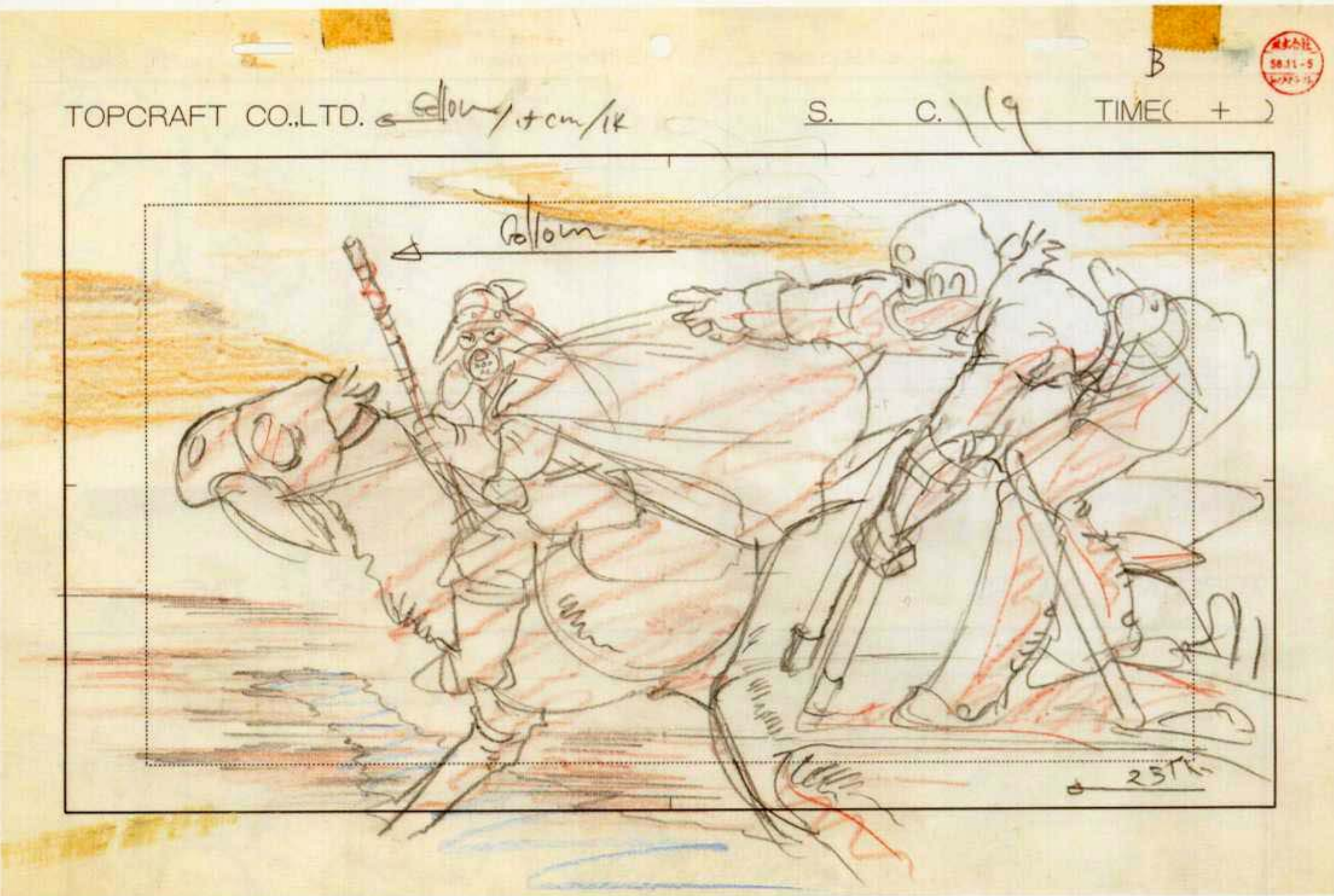
7


B
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 78 TIME(+)
BGくみのみ
IN
BGくみのみ
水色部分(部分BOOK)
BGくみの上に

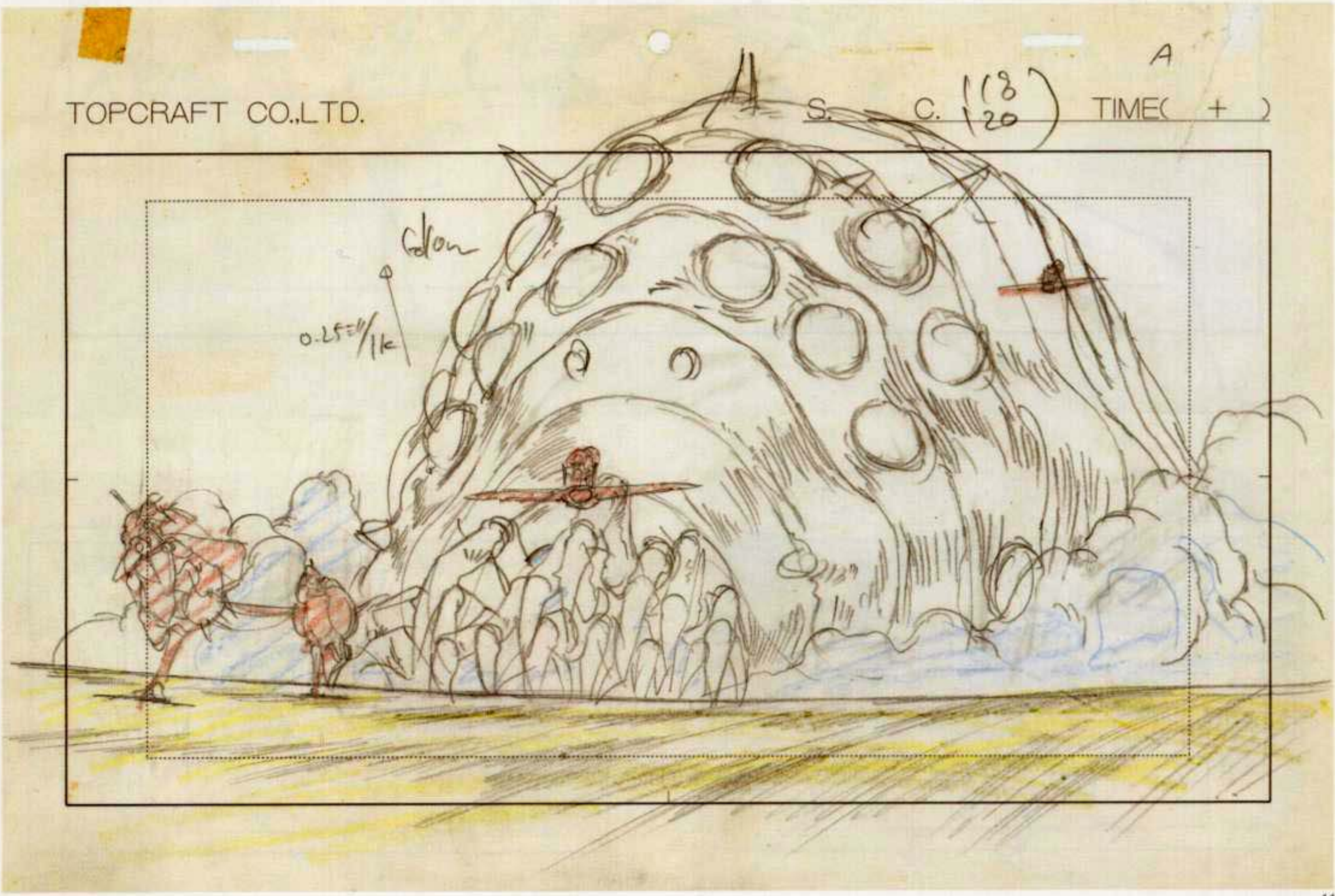
8


TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 110 TIME(A +)

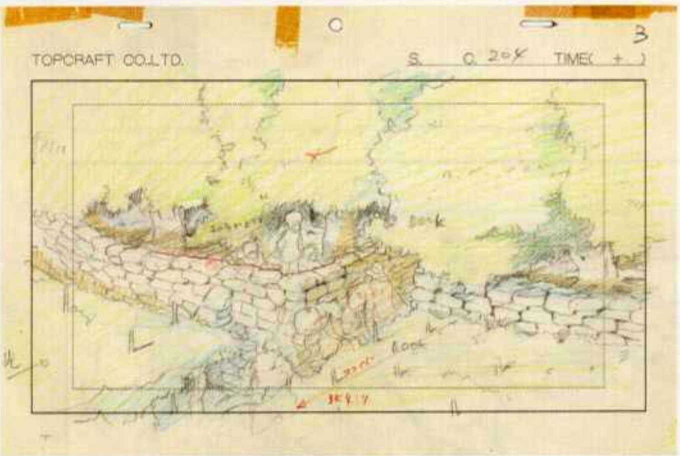
9


TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C.
TIME(+)
B
follow

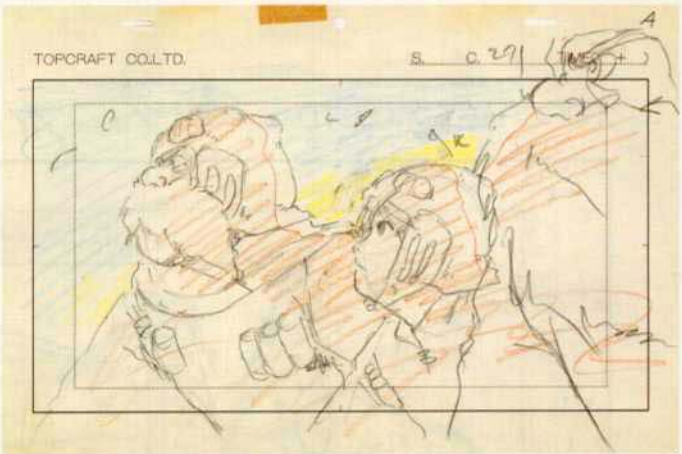
10


TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C.
TIME(+)
A
follow

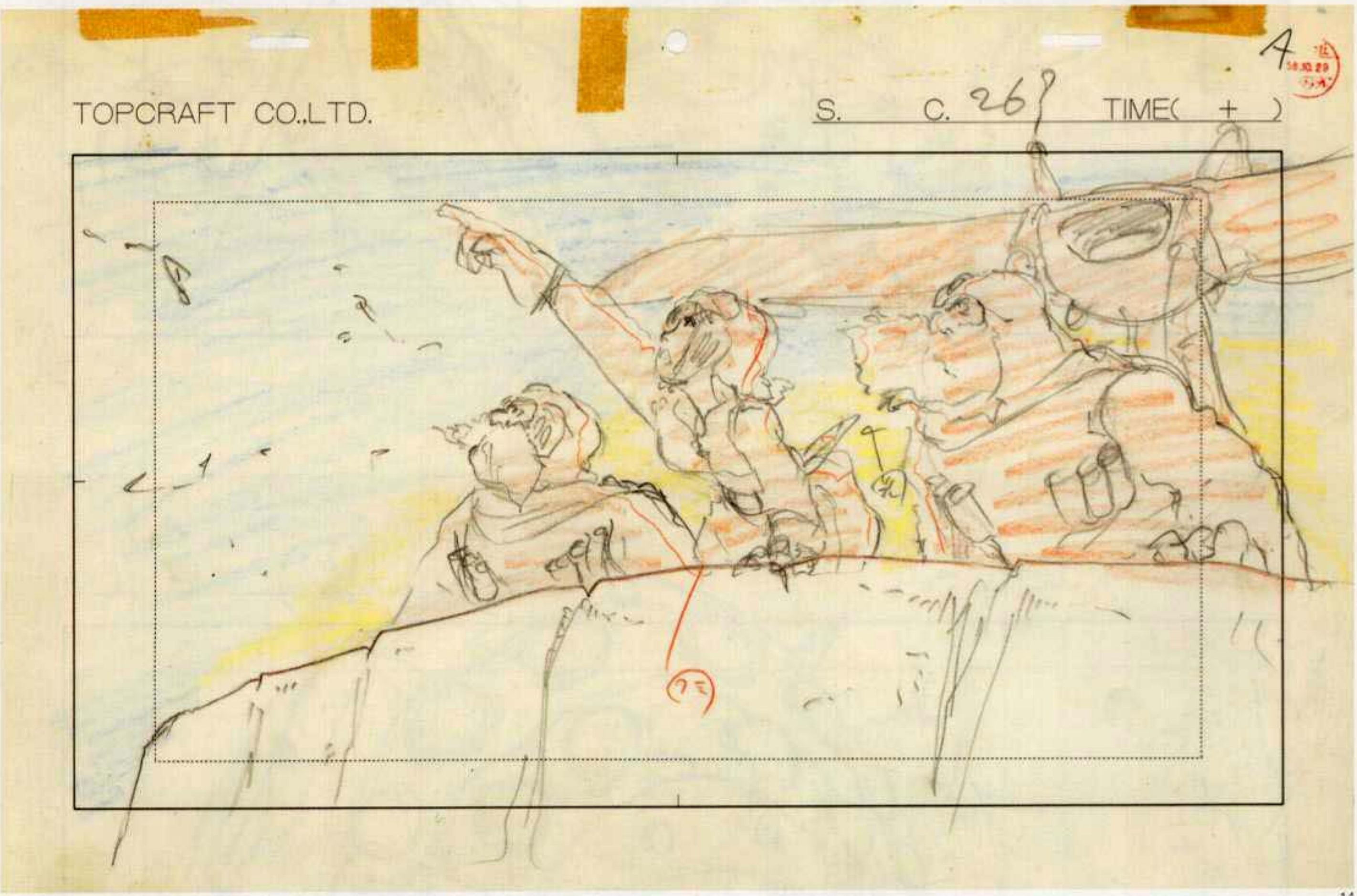
11


TOPCRAFT CO.LTD.
S. C. TIME(+)

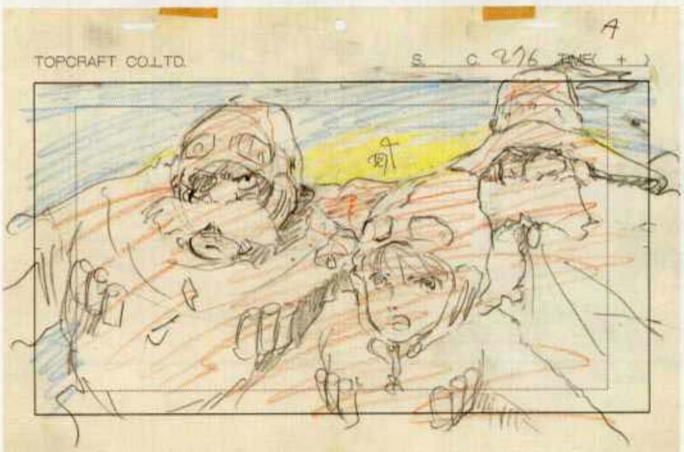
12


TOPCRAFT CO.LTD.
S. C. TIME(+)

13


TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. TIME(+)

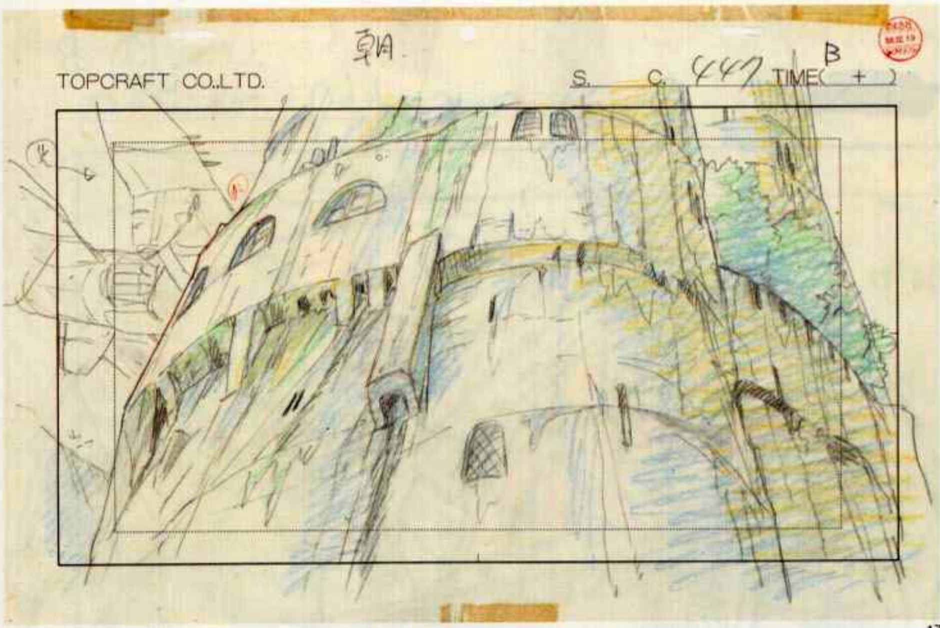
14


TOPCRAFT CO.LTD.
S. C. TIME(+)

15


TOPCRAFT CO.LTD.
S. C. TIME(+)

16


朝
B
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 447 TIME(+)

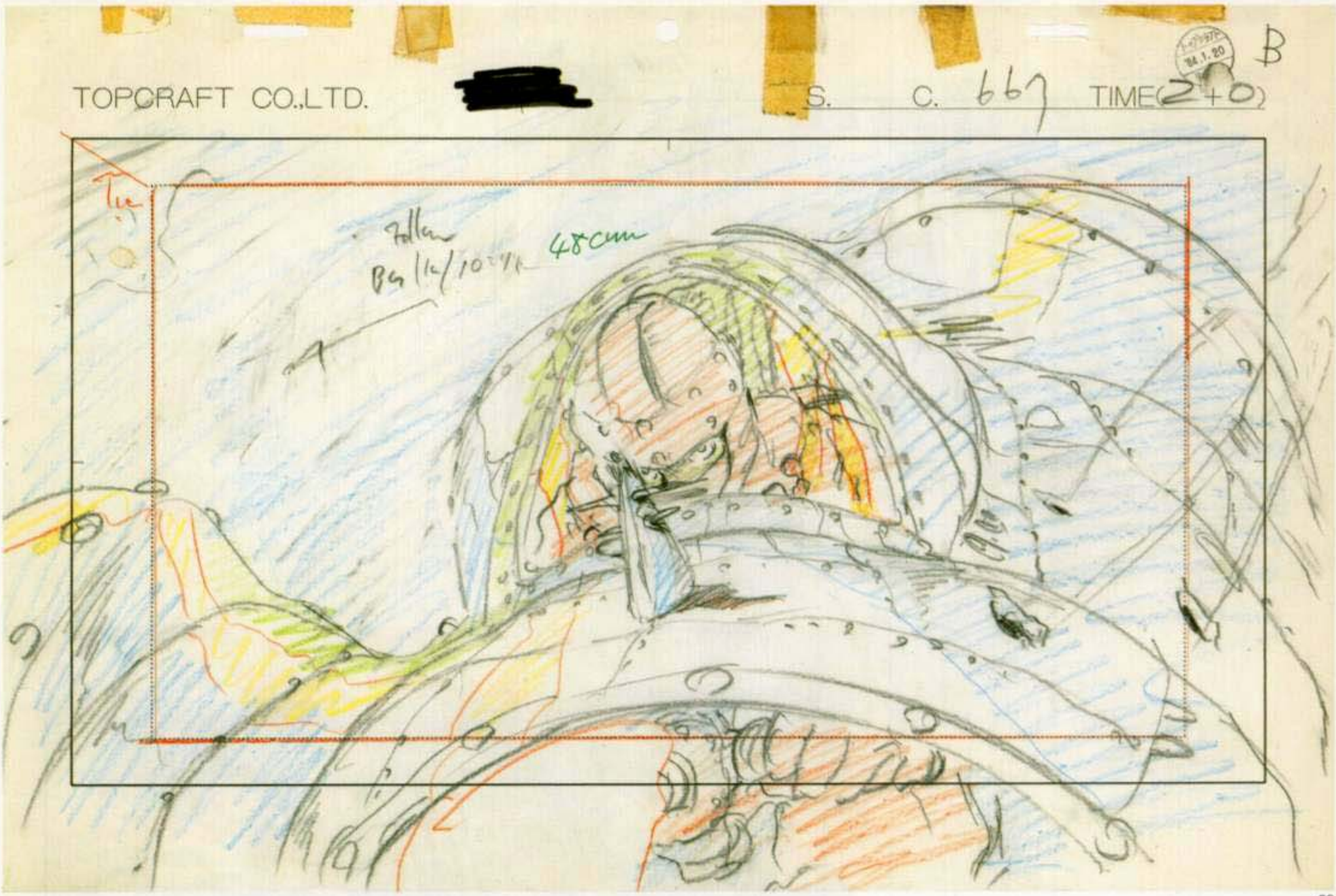
17


Book A.
506 B
B
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C.
TIME(5+0)

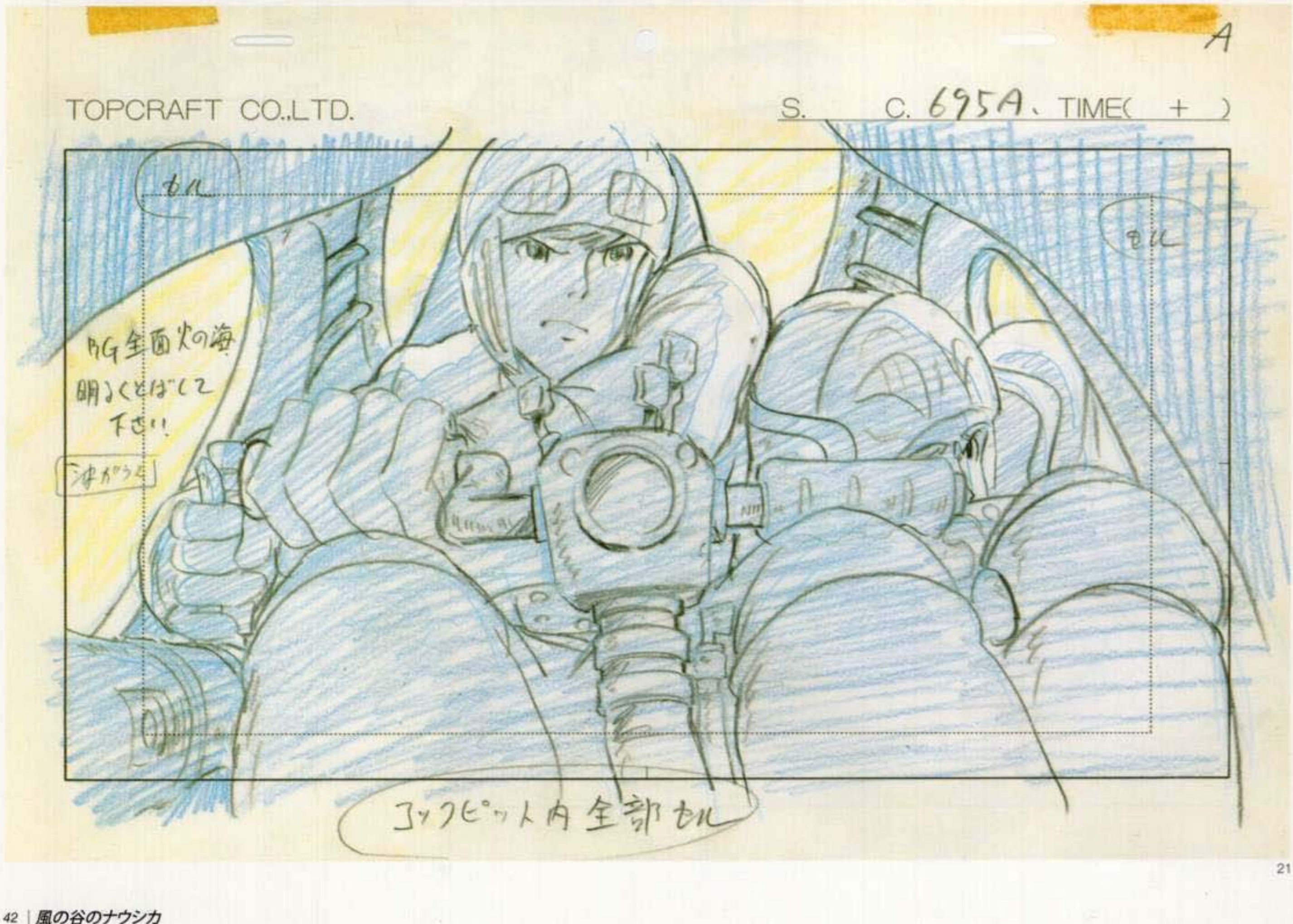
18


B
TOPCRAFT CO.,LTD.
昼
S. C. 525 TIME(4+0)
Book

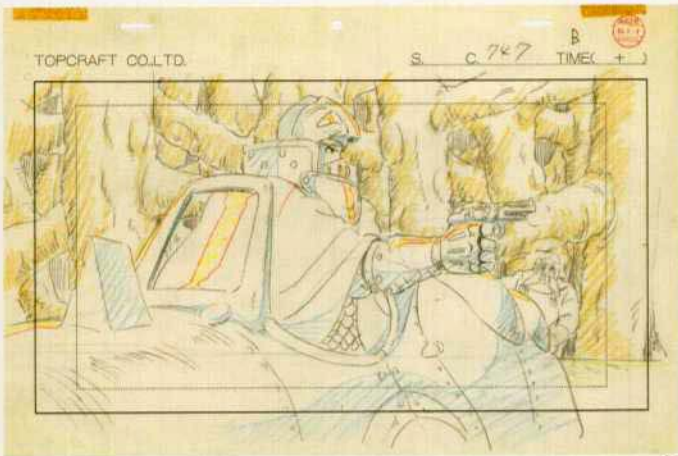
19


B
TOPCRAFT CO.,LTD.
[redacted]
S. C. 667 TIME(2+0)
48cm

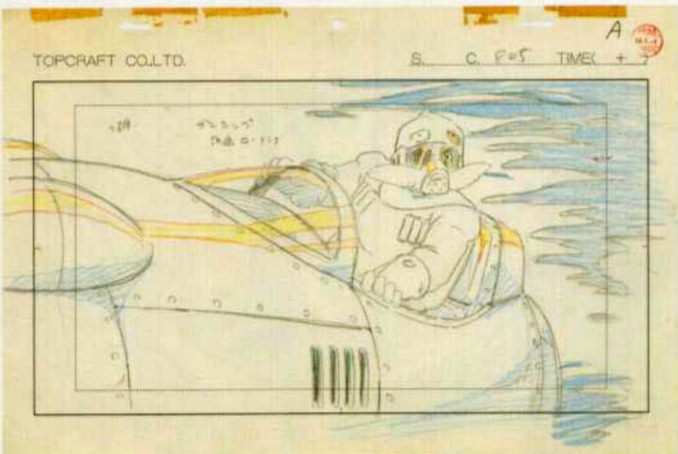
20


A
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 695A、TIME(+)
セル
セル
BG全面火の海
明るくとばして
下さい!
コックピット内全部セル

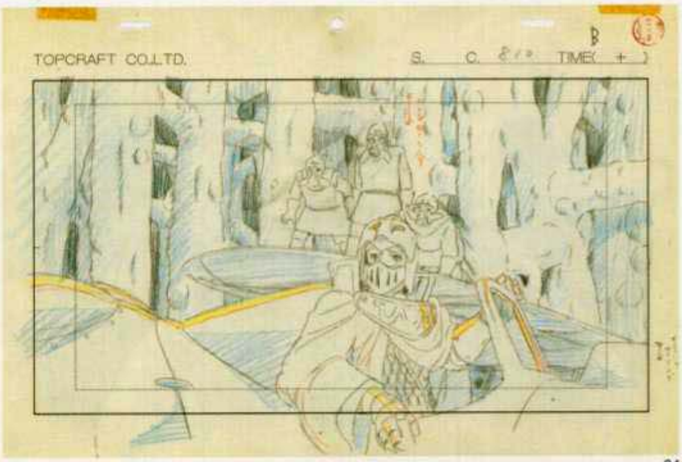
21


TOPCRAFT CO.,LTD.
B
S. C. 747 TIME(+)

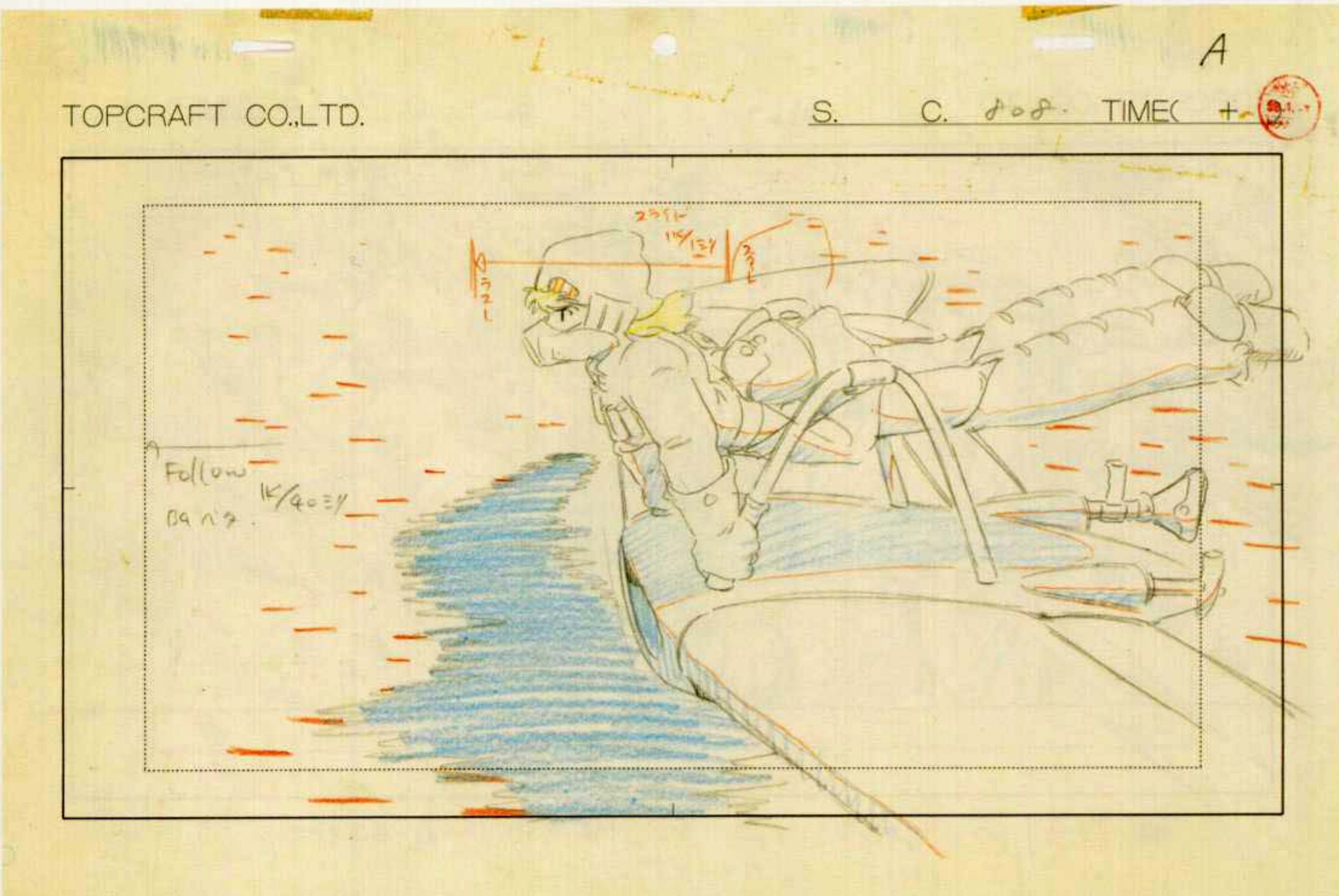
22


TOPCRAFT CO.,LTD.
A
S. C. 805 TIME(+)

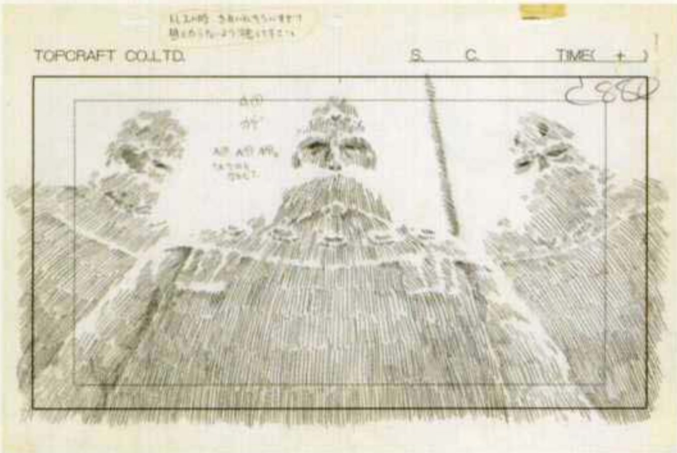
23


TOPCRAFT CO.,LTD.
B
S. C. 810 TIME(+)

24


A
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 808 TIME(+)
Follow

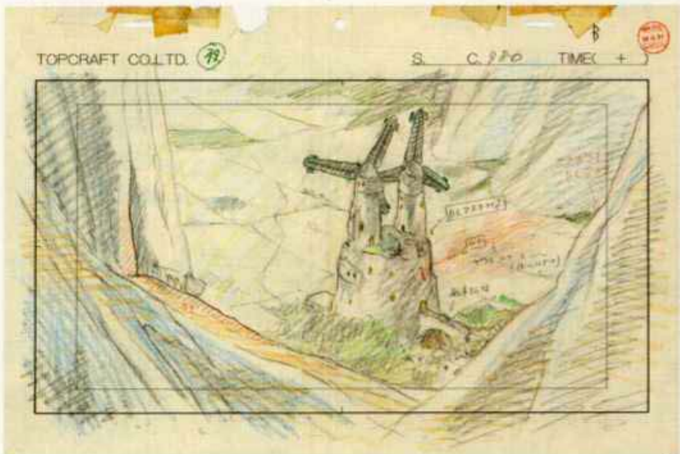
25


TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. TIME(+)

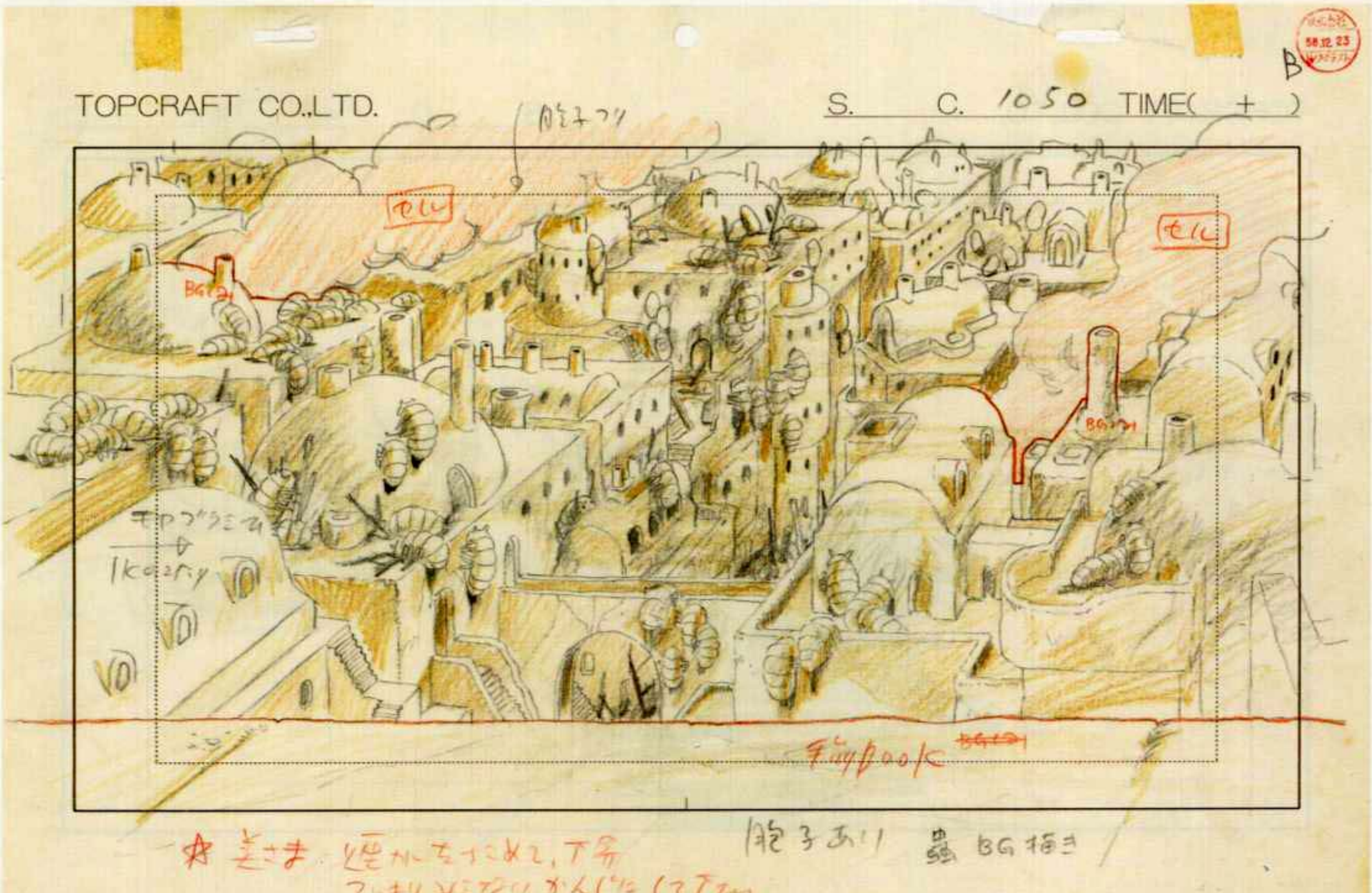
26


TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 880 TIME(+)

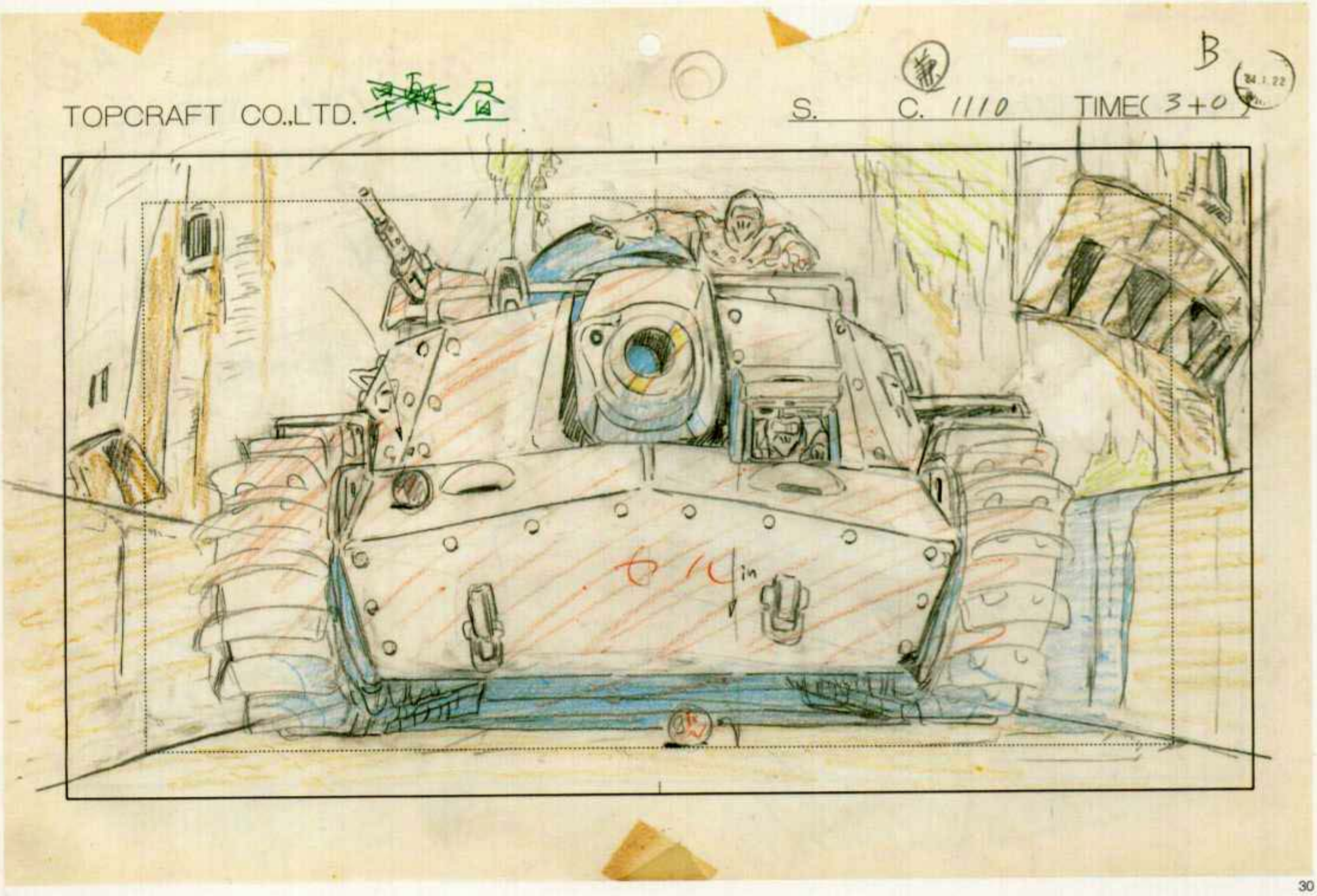
27

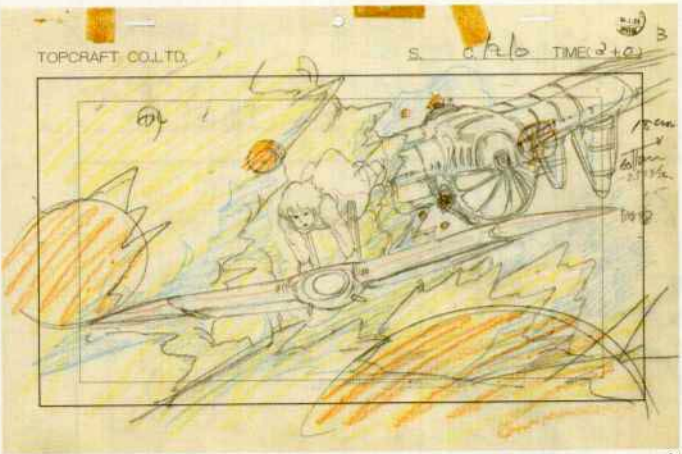

TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 880 TIME(+)

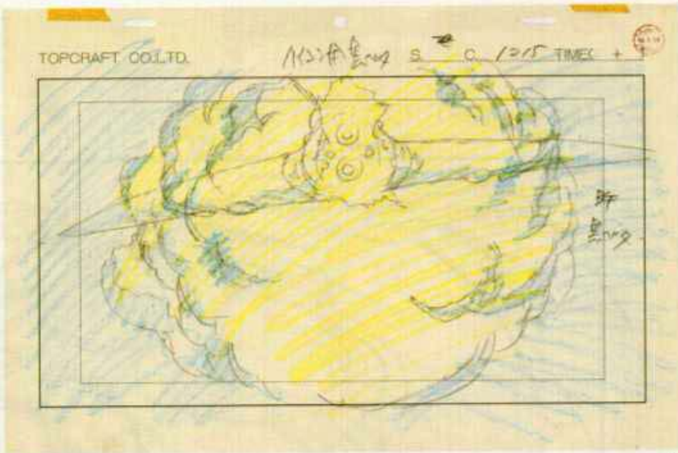
28

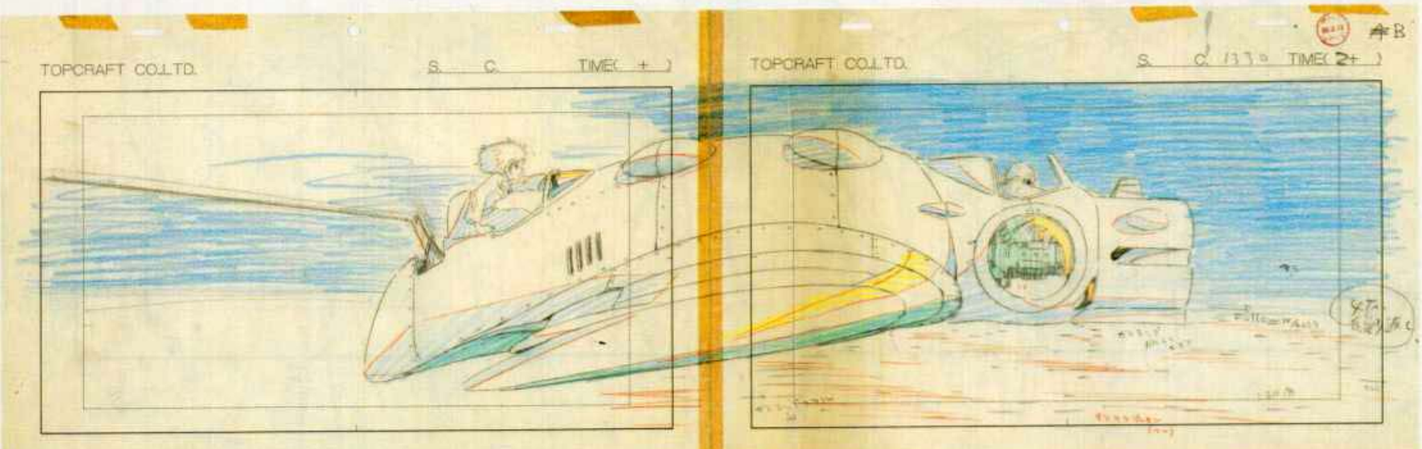

TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 1050 TIME(+)
セル
セル

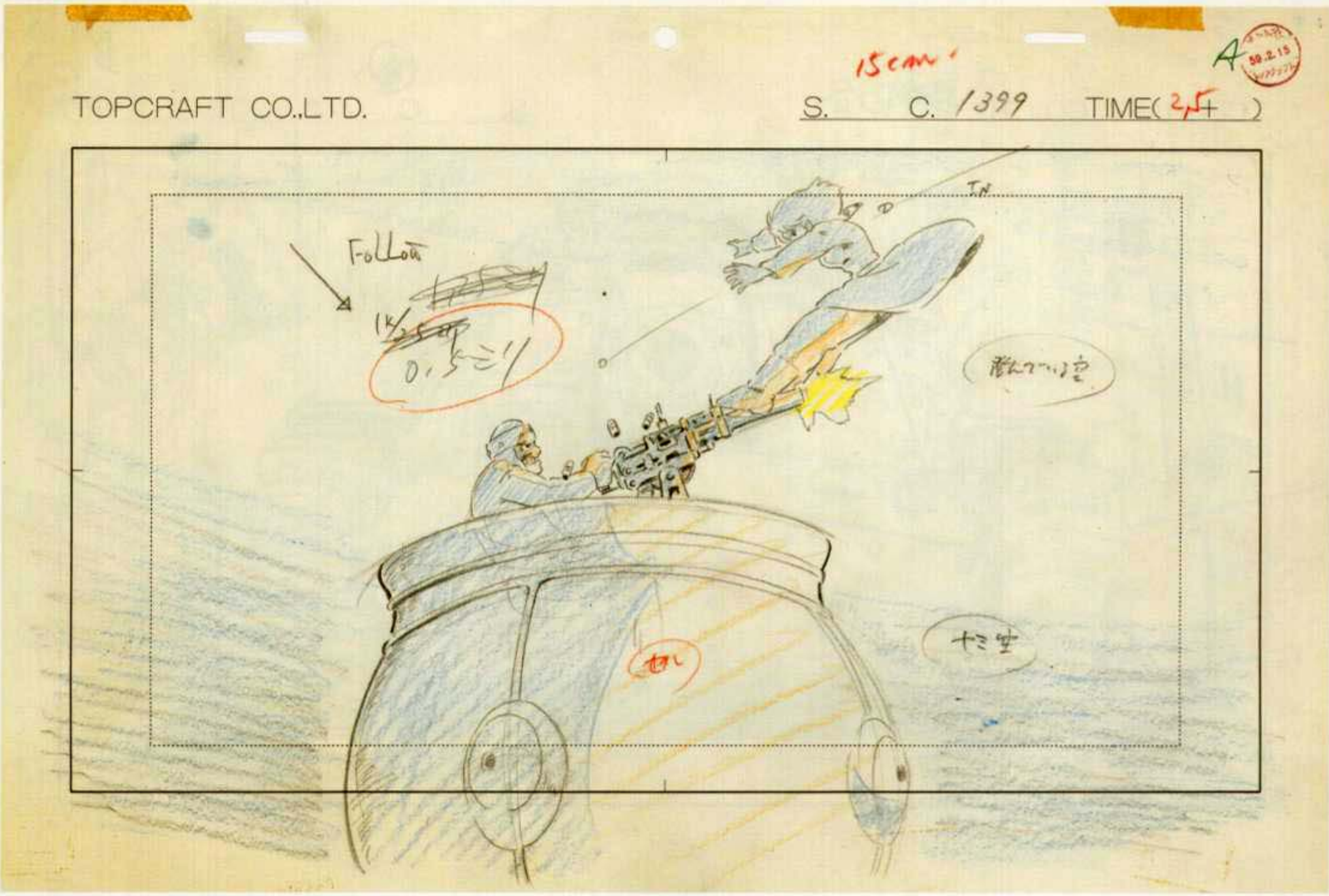
29


TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 1110 TIME(3+0)
B
30

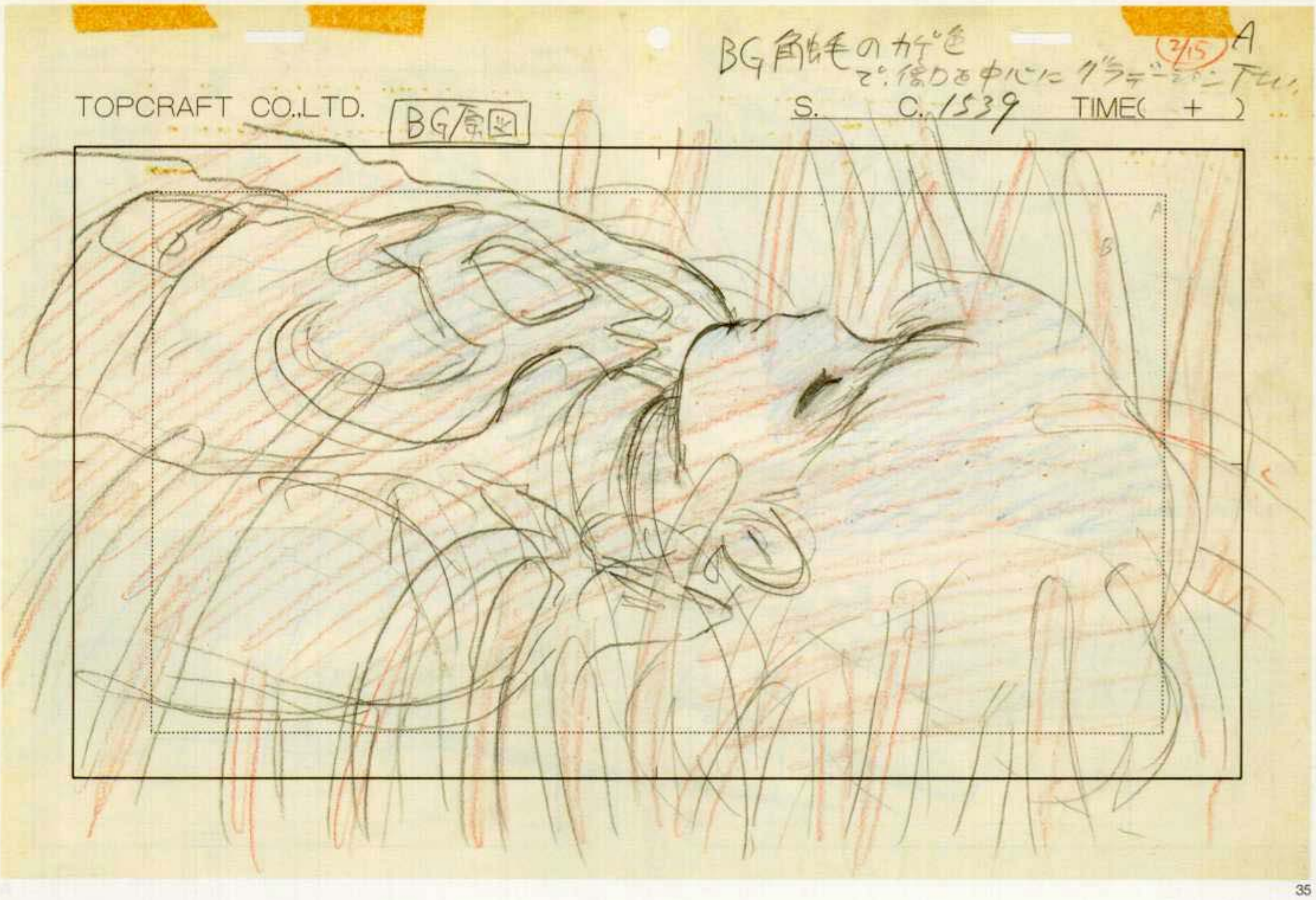

TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. TIME(
31


TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 1215 TIME(+
32

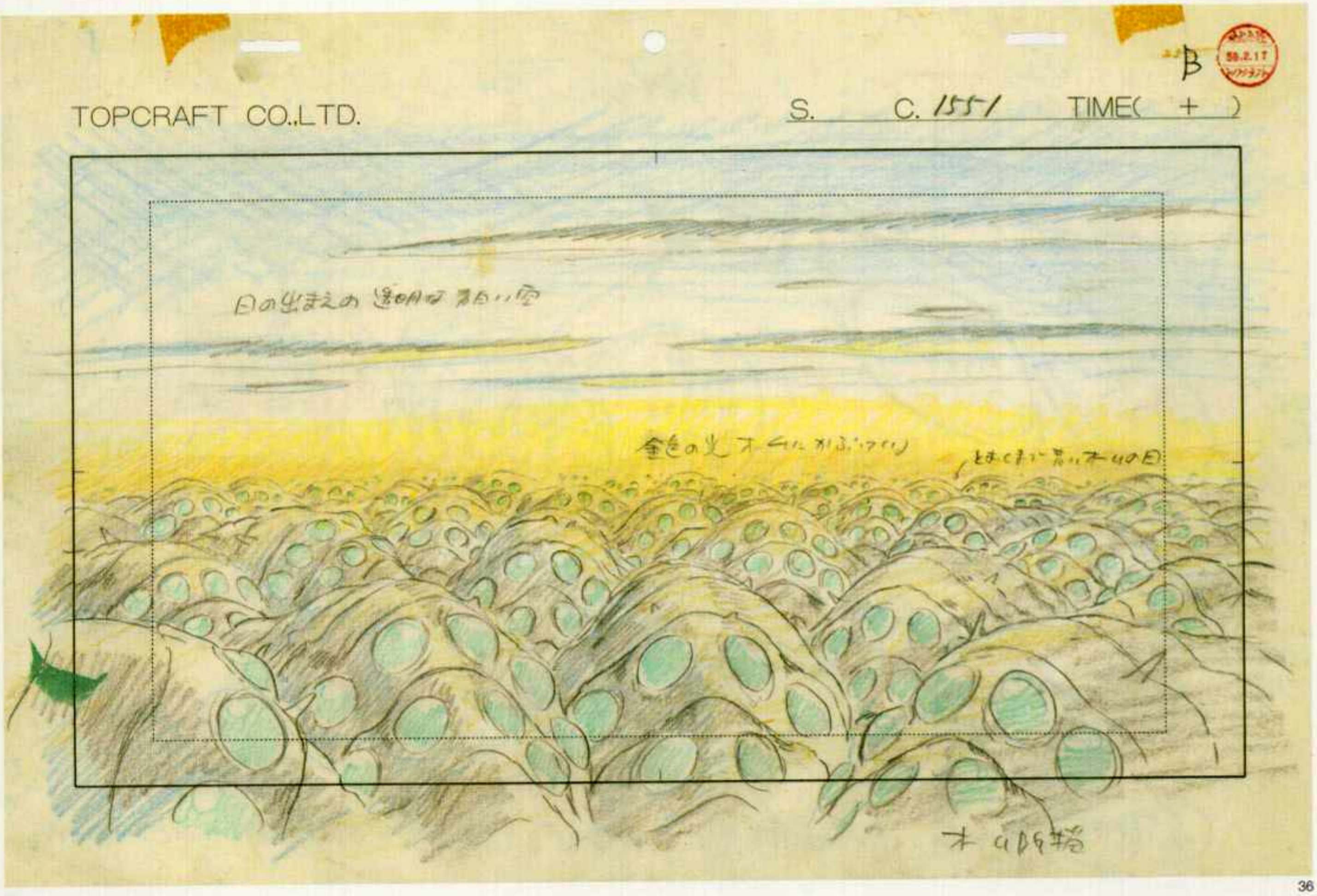

TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. TIME(+)
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 1330 TIME(2+)
33


TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 1399 TIME(+   )
Follow

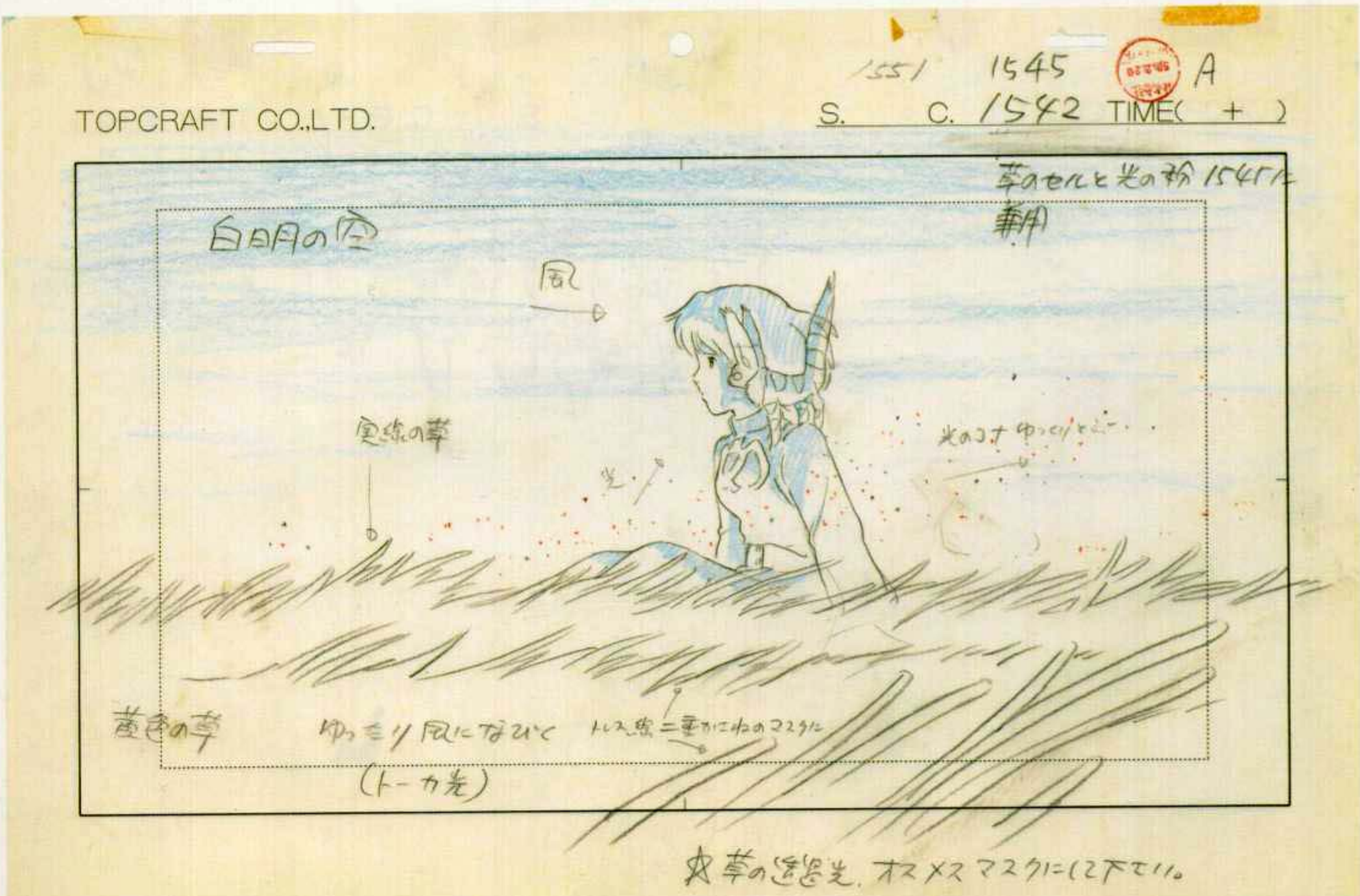
34


TOPCRAFT CO.,LTD.
BG原図
S. C. 1539 TIME(+   )

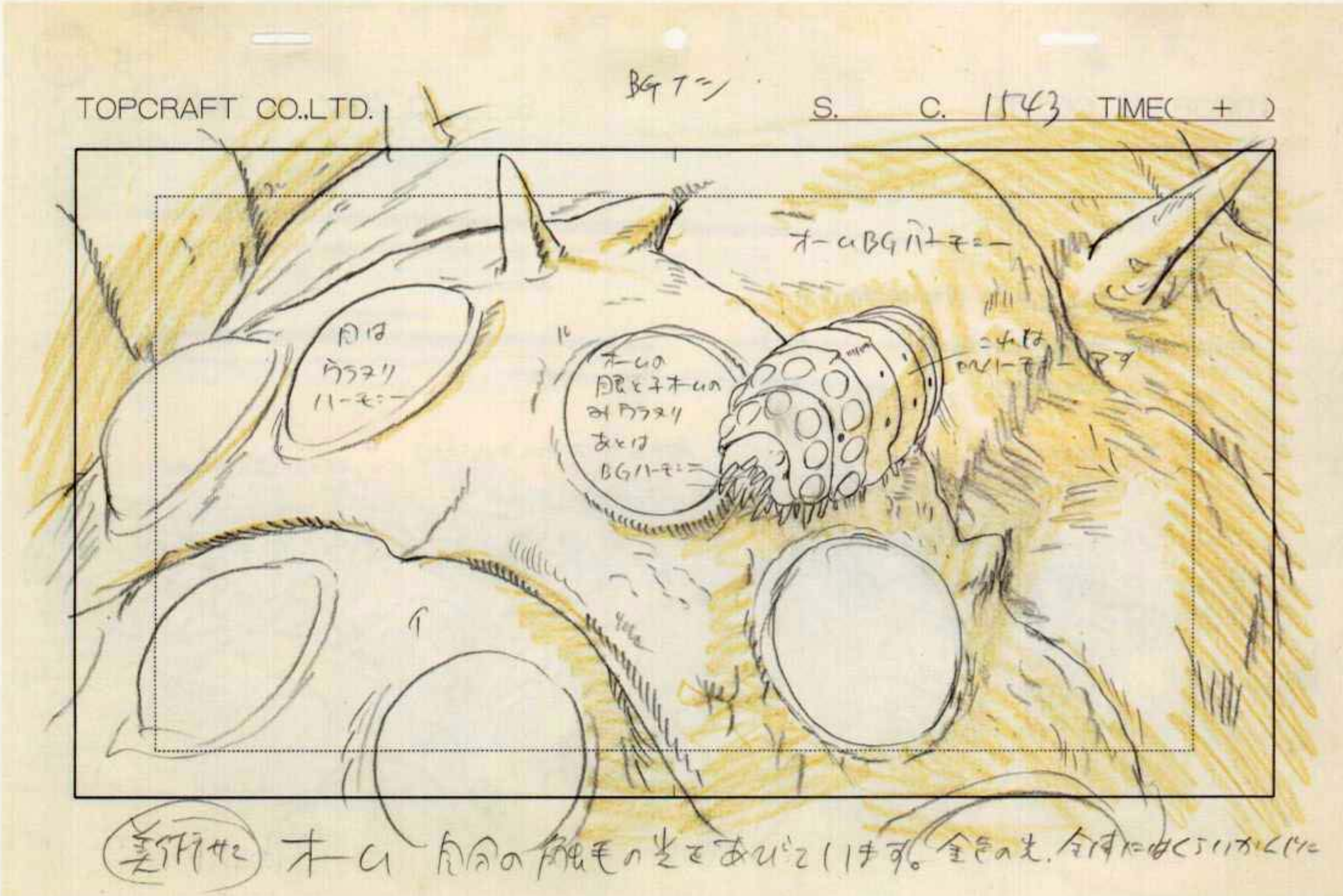
35


B
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 1551 TIME(+)

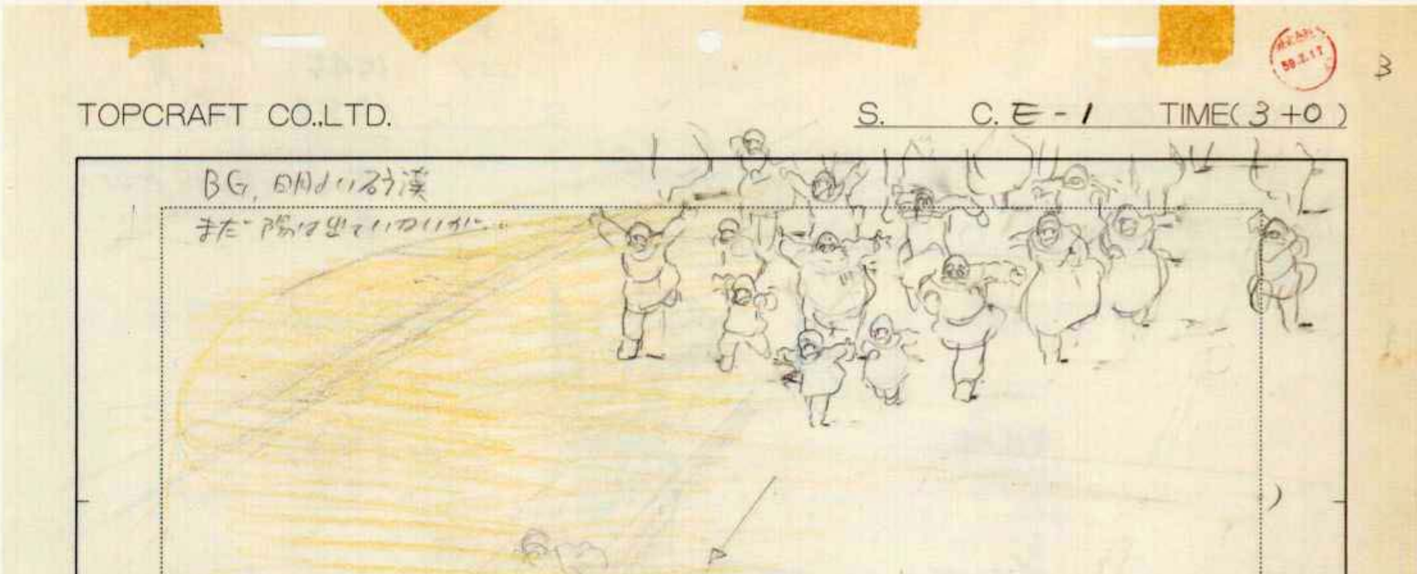
36


1551 1545 A
TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. 1542 TIME(+)
風
黄色の草
(トーカ光)

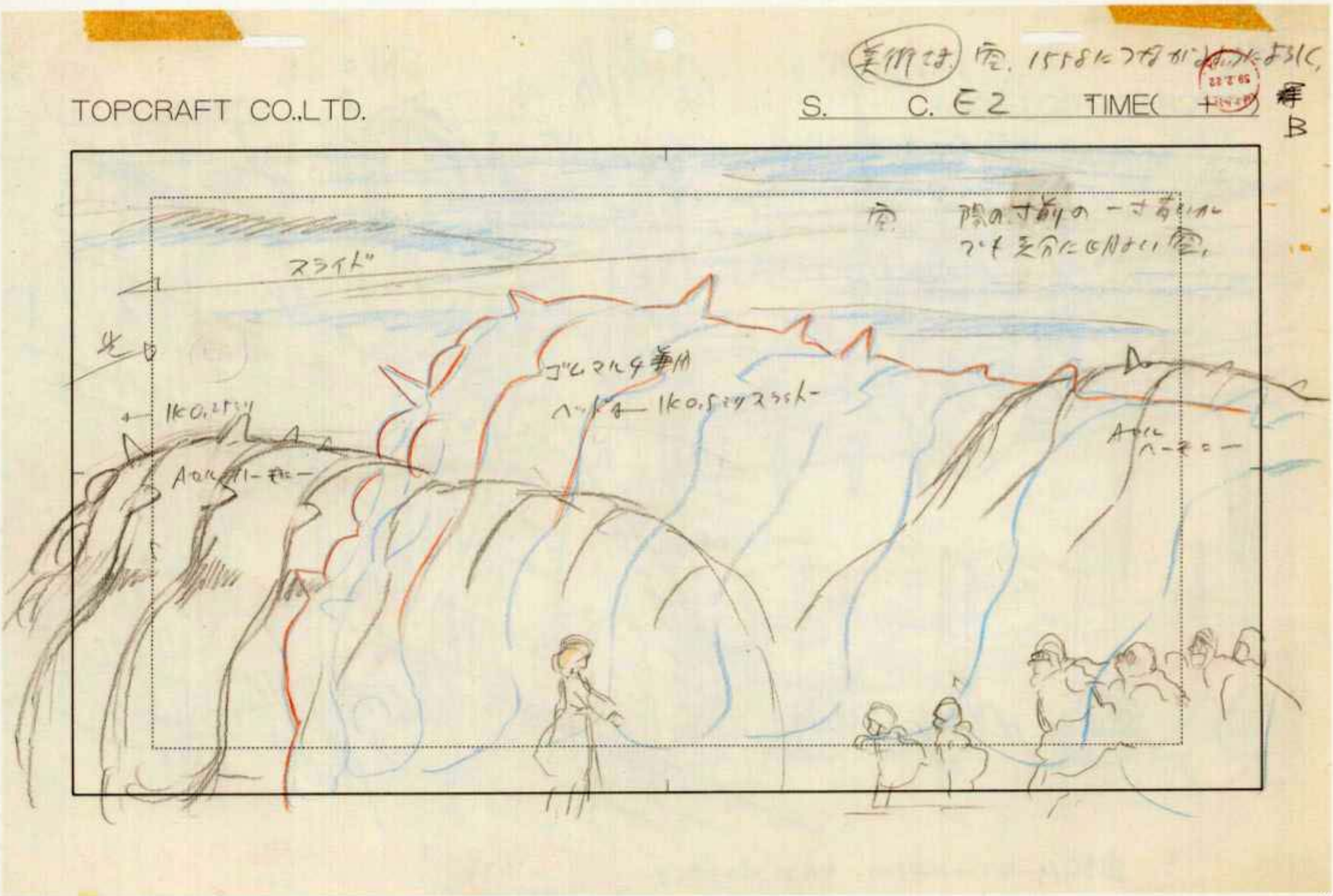
37


TOPCRAFT CO.LTD.
BGナシ
S. C. 1543 TIME(+)
オームBGハーモニー
目はウラヌリ ハーモニー
オームの眼と子オームのみウラヌリ あとはBGハーモニー
美術さん オーム 朝の腹毛の光をあびています。金色の光。

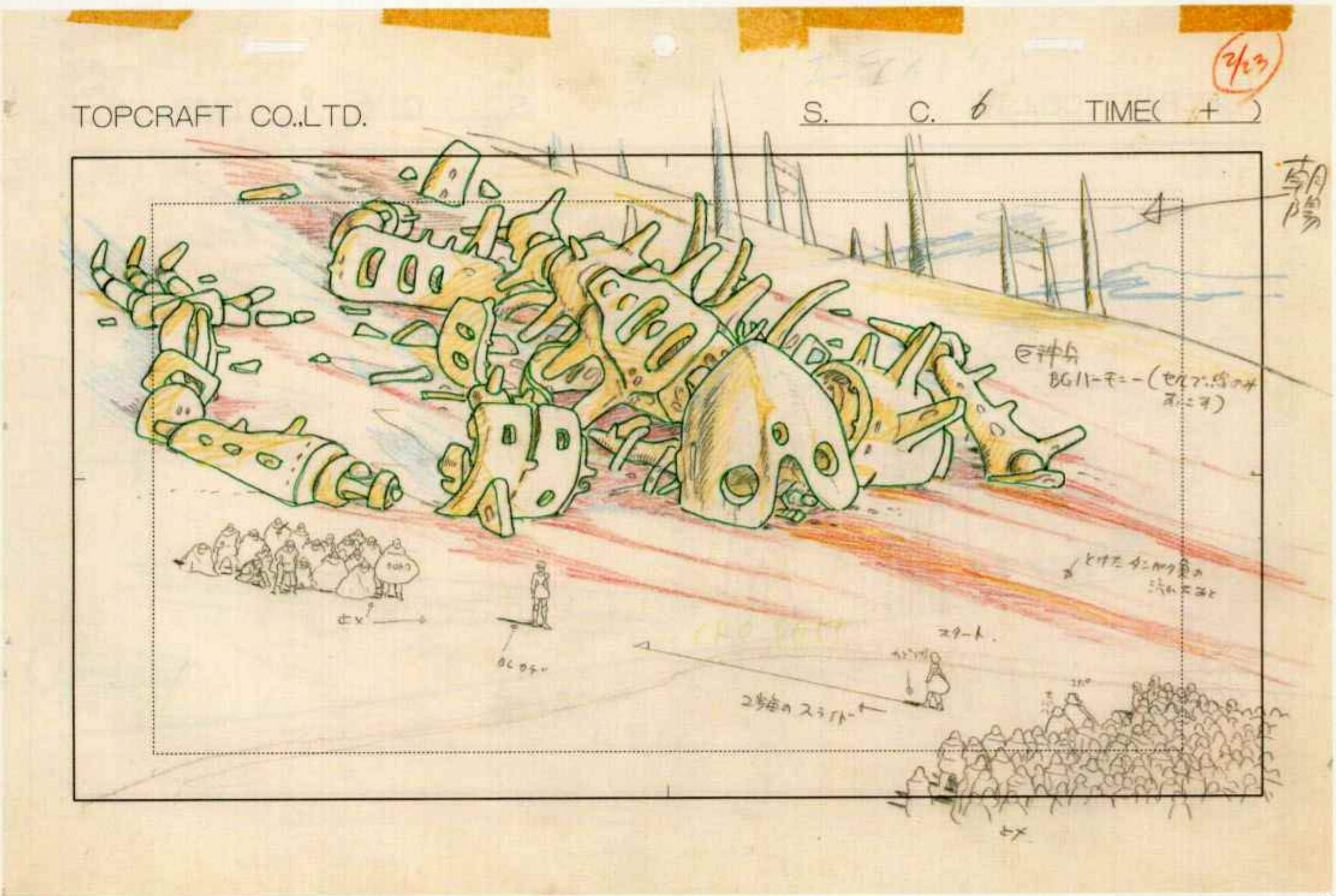
38


TOPCRAFT CO.LTD.
S. C. E-1 TIME(3 +0)
BG, 明るい砂漠
まだ陽は出ていないが…

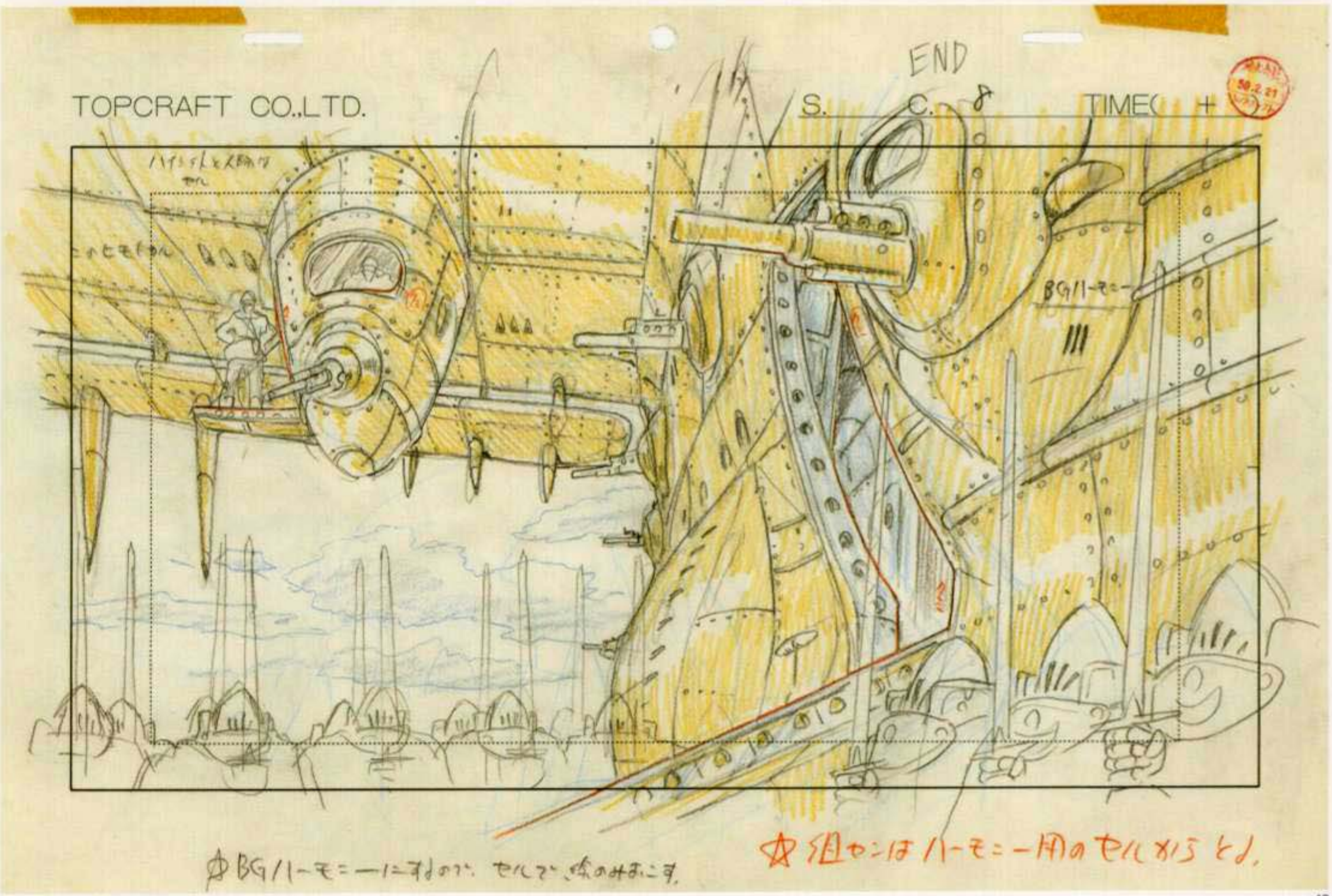
39



40

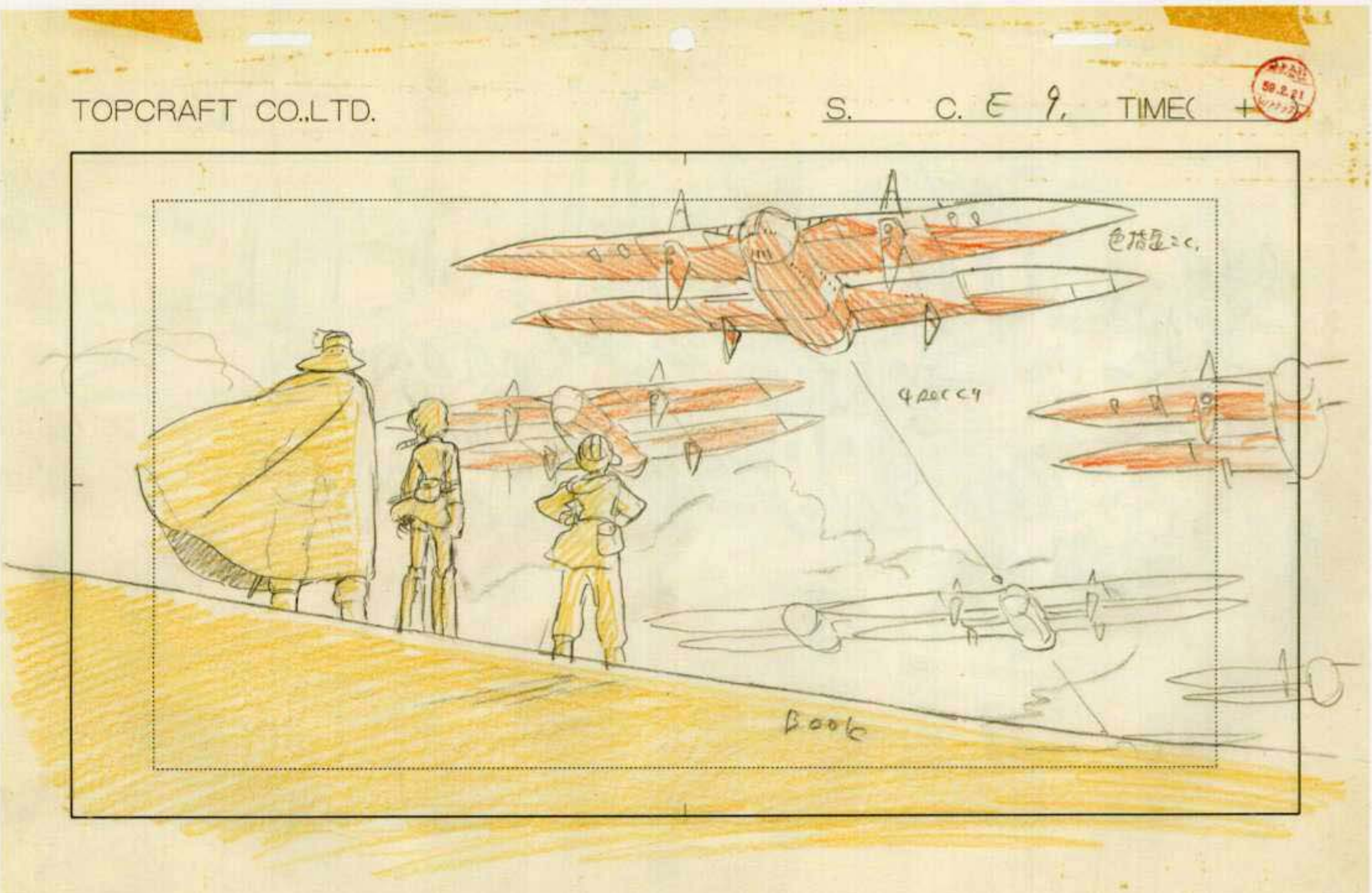


41



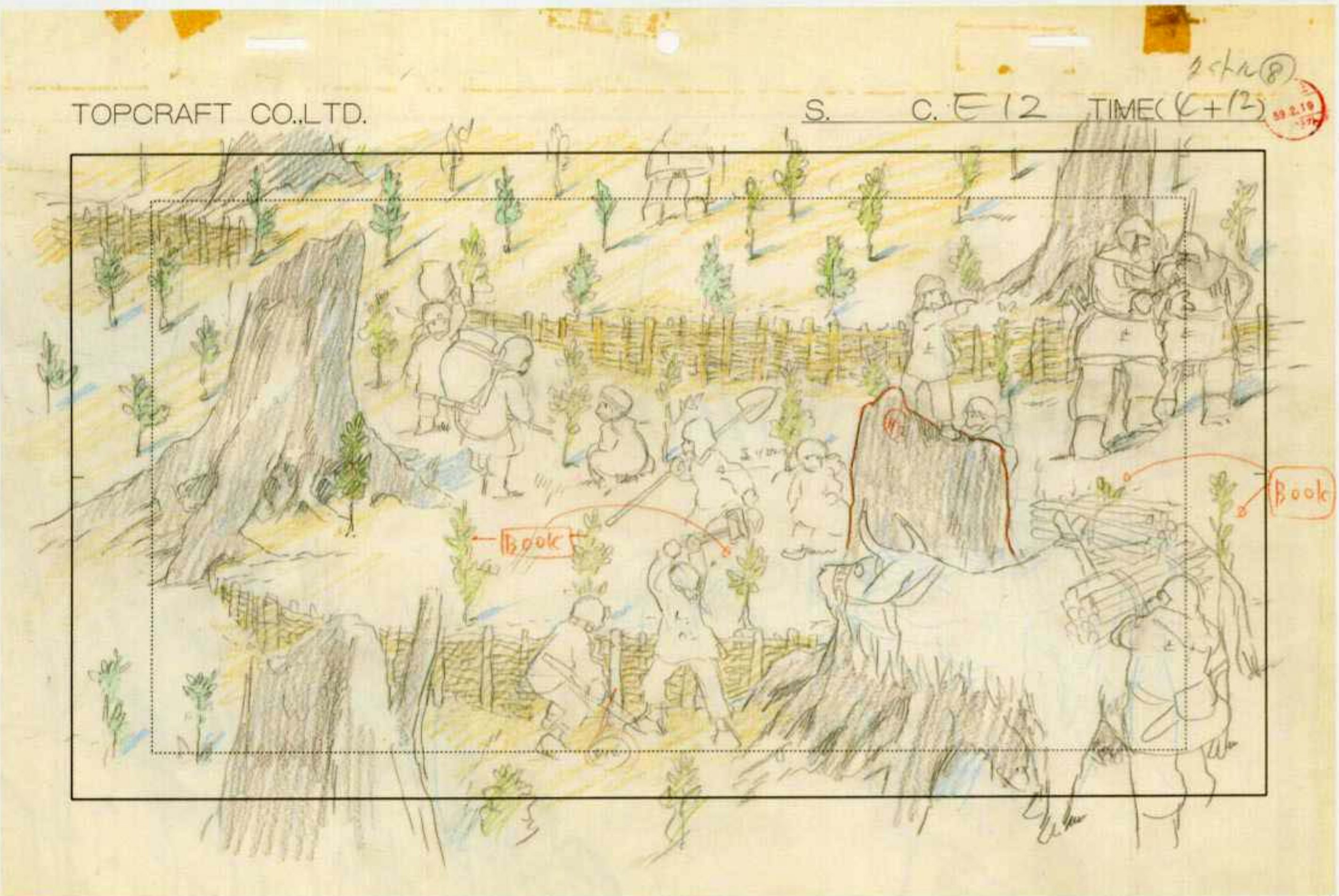
TOPCRAFT CO.,LTD.
END
S. C. 8 TIME(+
☆組セルはハーモニー用のセルからとる。

42

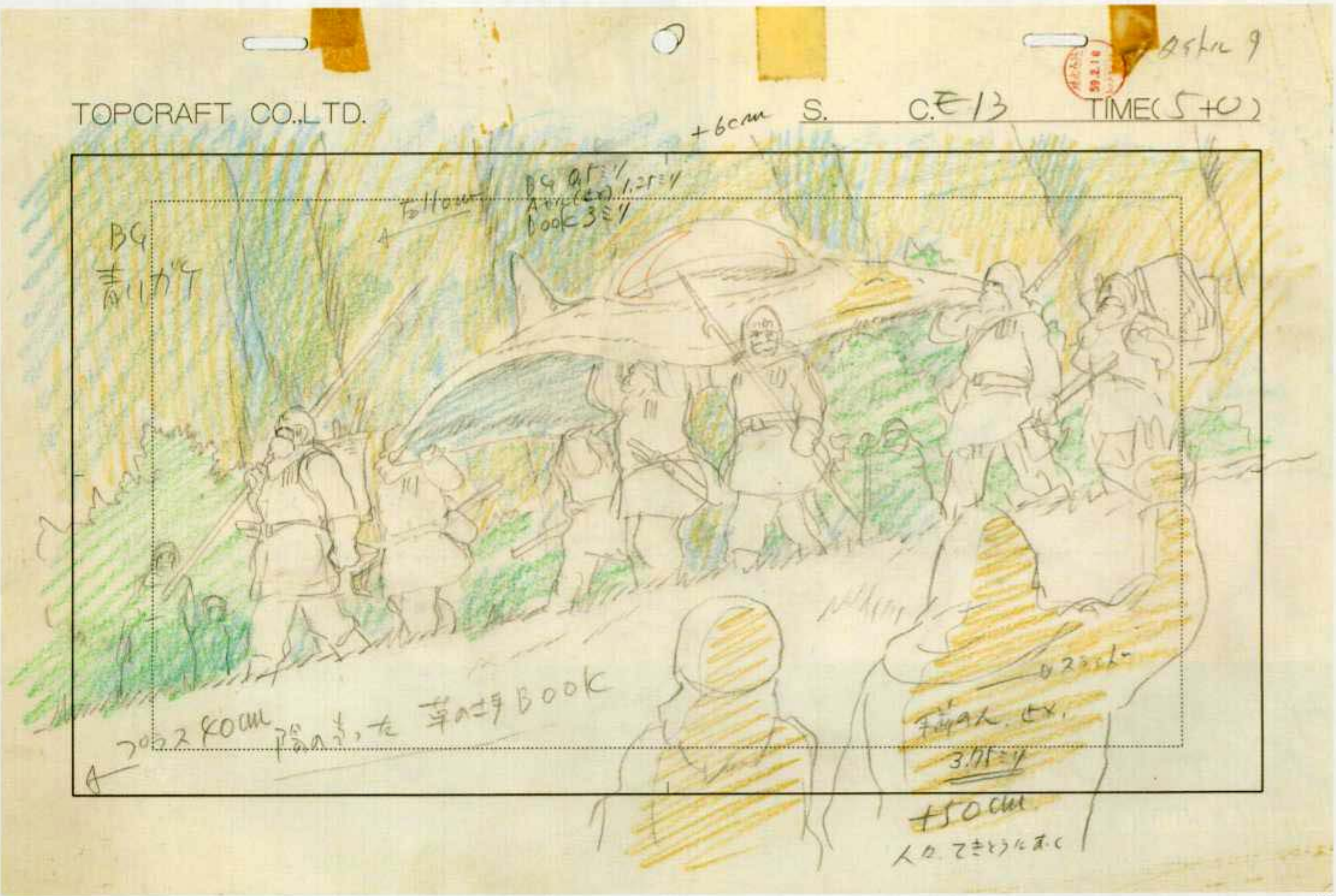


TOPCRAFT CO.,LTD.
S. C. E 9, TIME(+
Book

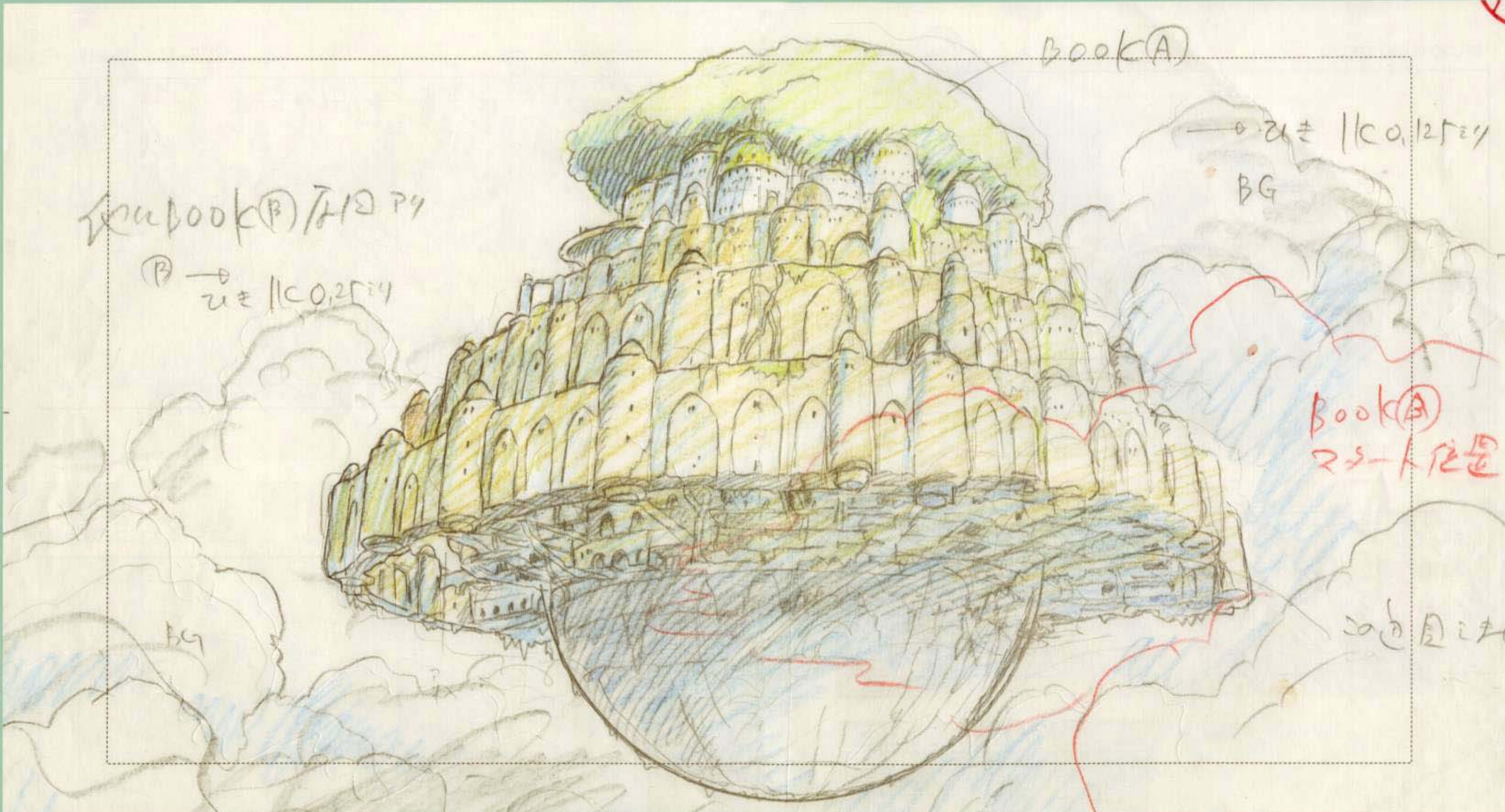
43


TOPCRAFT CO.LTD.
S.
C. E12
TIME(
Book
Book

44


TOPCRAFT CO.LTD.
S.
C. E13
TIME(5+0)
+6cm
BG
+150cm

45

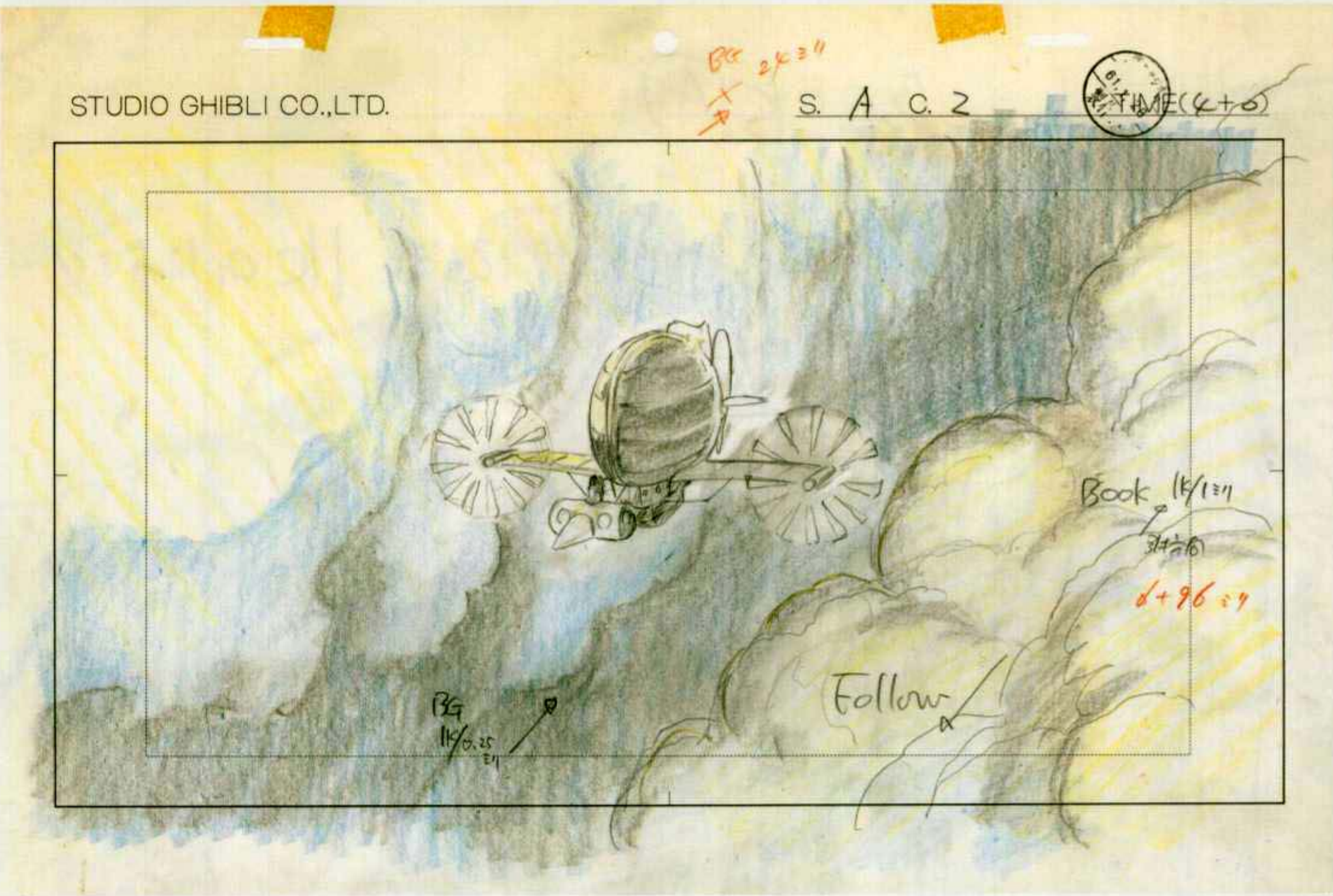


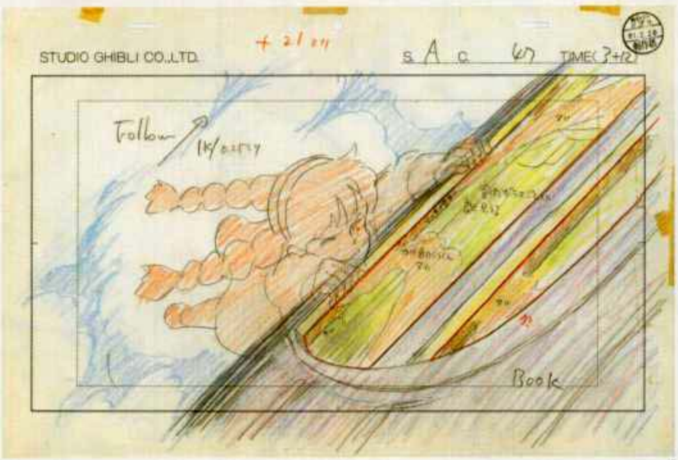
天空の城ラピュタ

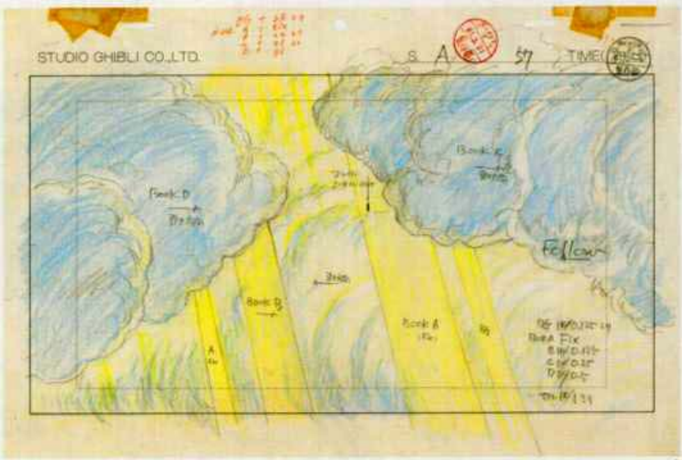
Laputa Castle in the Sky

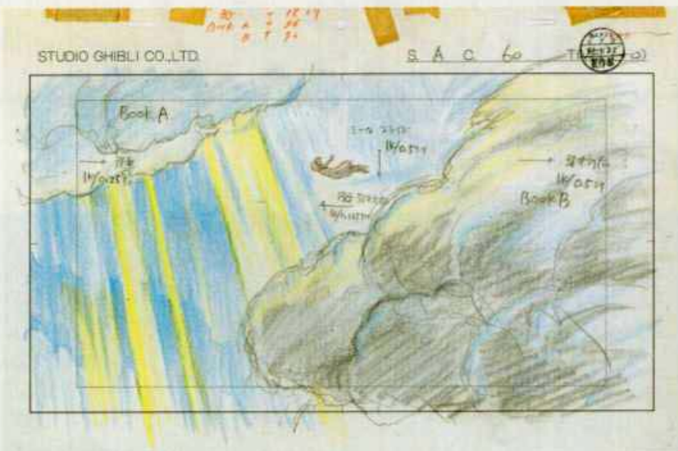
1986年　監督／宮崎 駿　作画監督／丹内 司　美術／野崎俊郎　山本二三　制作／スタジオジブリ

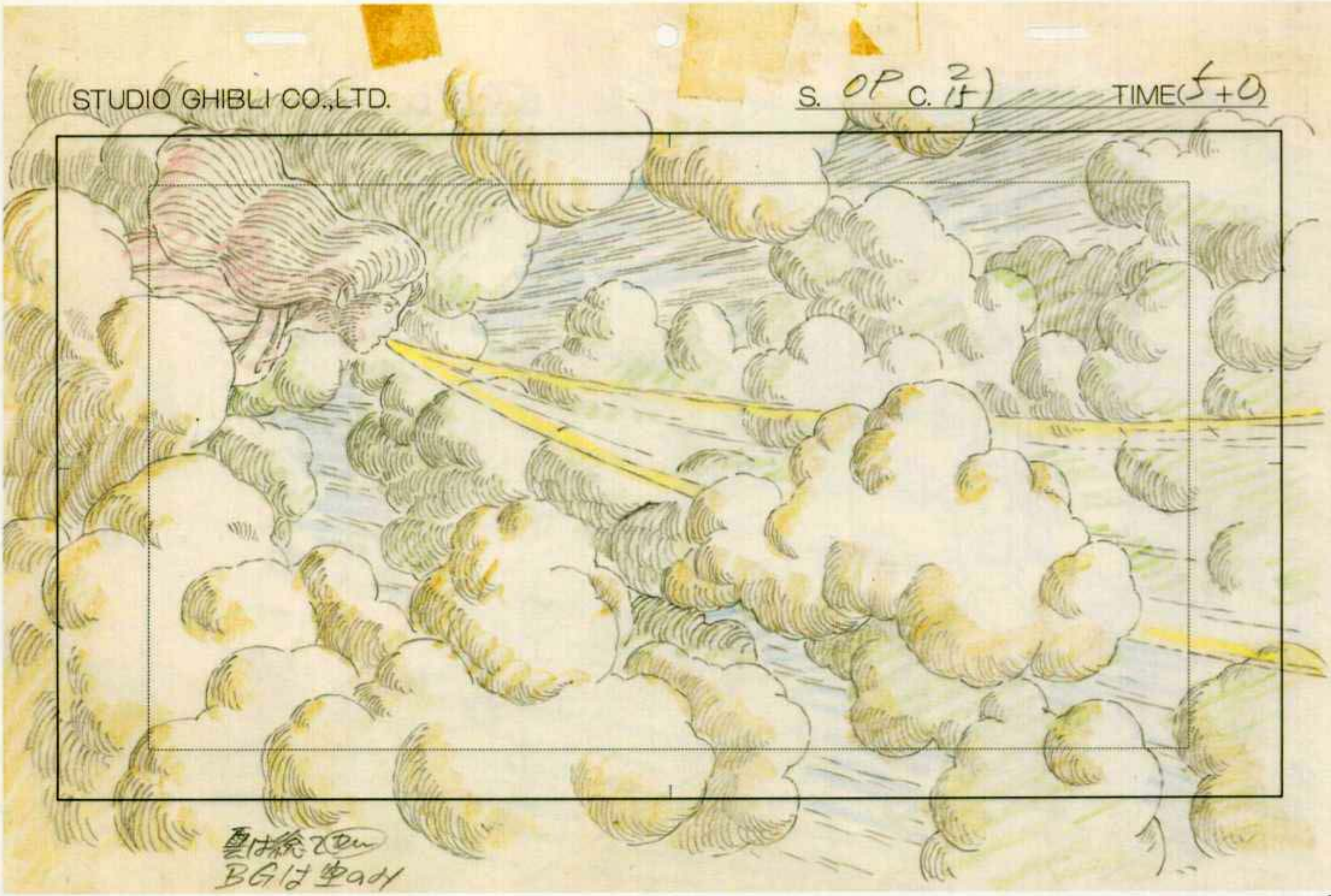
1985年に発足したスタジオジブリの第1作となる宮崎駿監督作品。主人公の少年・パズーとヒロイン・シータとの出会いを発端に、財宝と失われた技術の眠る伝説の島「ラピュタ」をめぐる冒険が繰り広げられる大活劇。スウィフトが書いた『ガリバー旅行記』の中に登場した"空を飛ぶ島"に着想を得て、宮崎がオリジナルストーリーを書き下ろした。美術監督は、これまで高畑・宮崎作品で大きな力を発揮してきた山本二三と、「赤毛のアン」や「風の谷のナウシカ」などで背景を手がけた野崎俊郎のふたり。前作から引き続いてプロデュースを務めた高畑勲をして「最強の美術陣」と言わしめた美術スタッフの活躍が大きな役割を果たした。毎日映画コンクール・大藤賞ほか受賞。


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. A C. 2
Book
Follow
BG
1

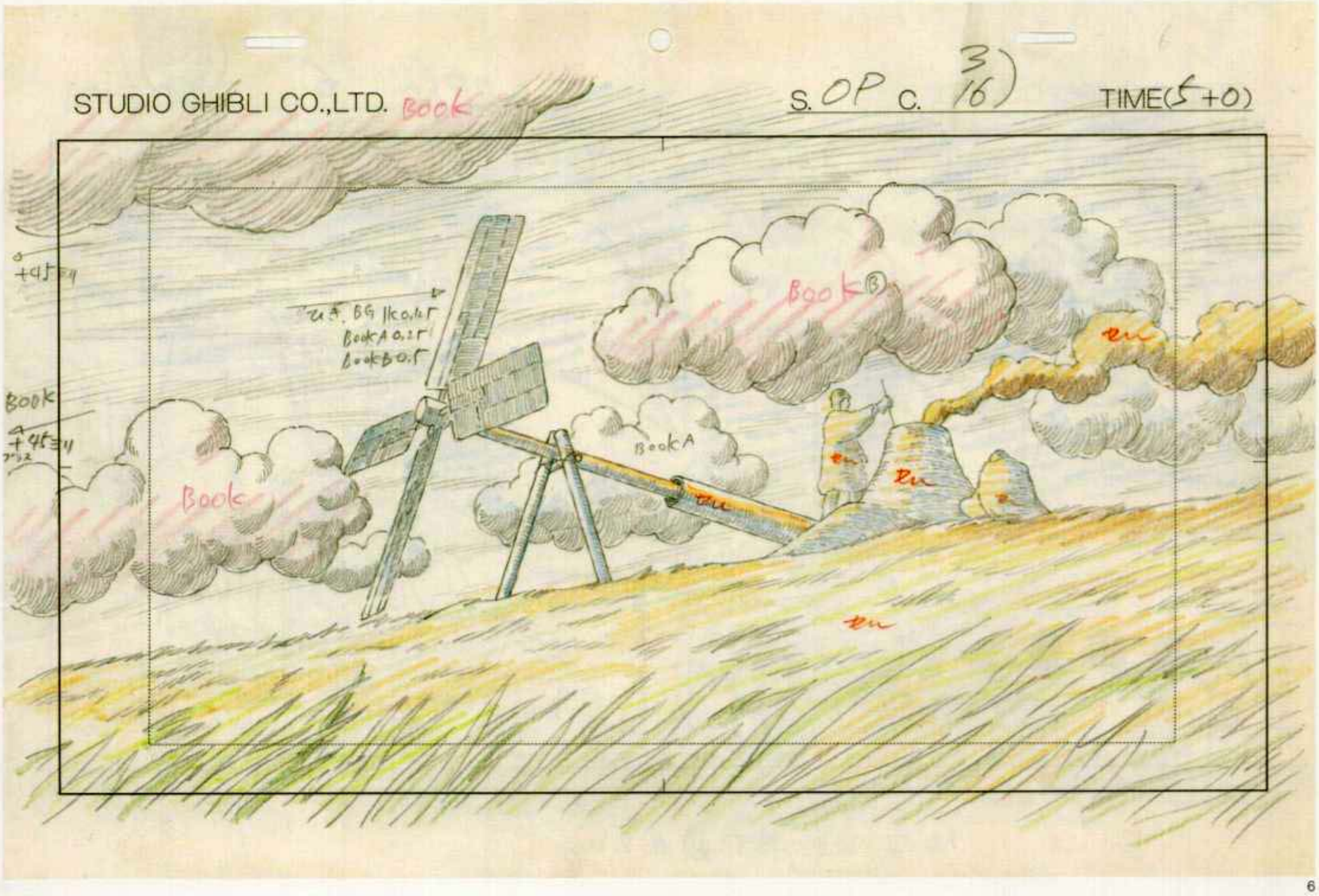

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. A C. 67
Follow
Book
2


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. A 57
Follow
3

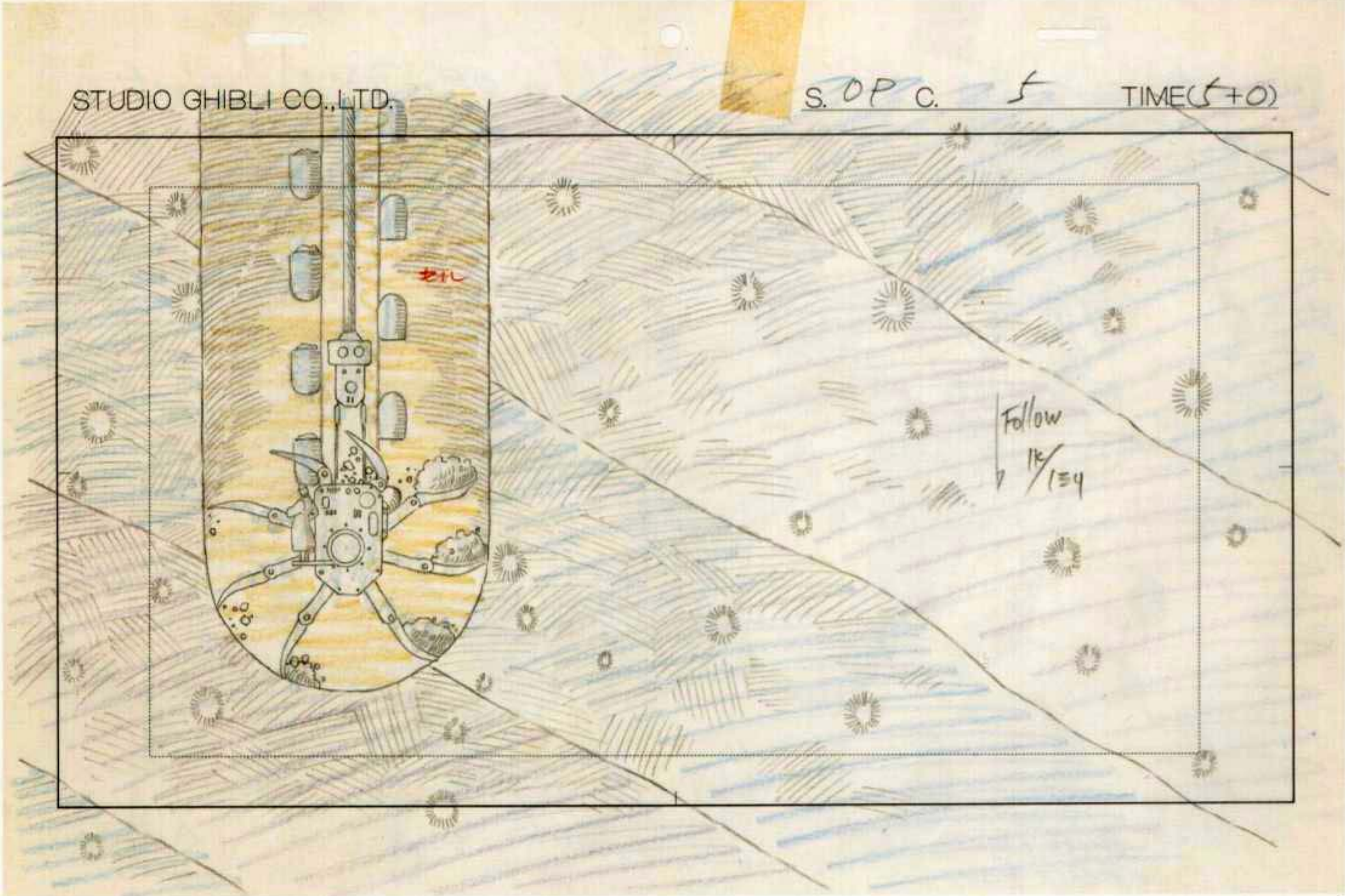

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. A C. 60
Book A
Book B
4


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. OP C. 2/15)
TIME(5+0)

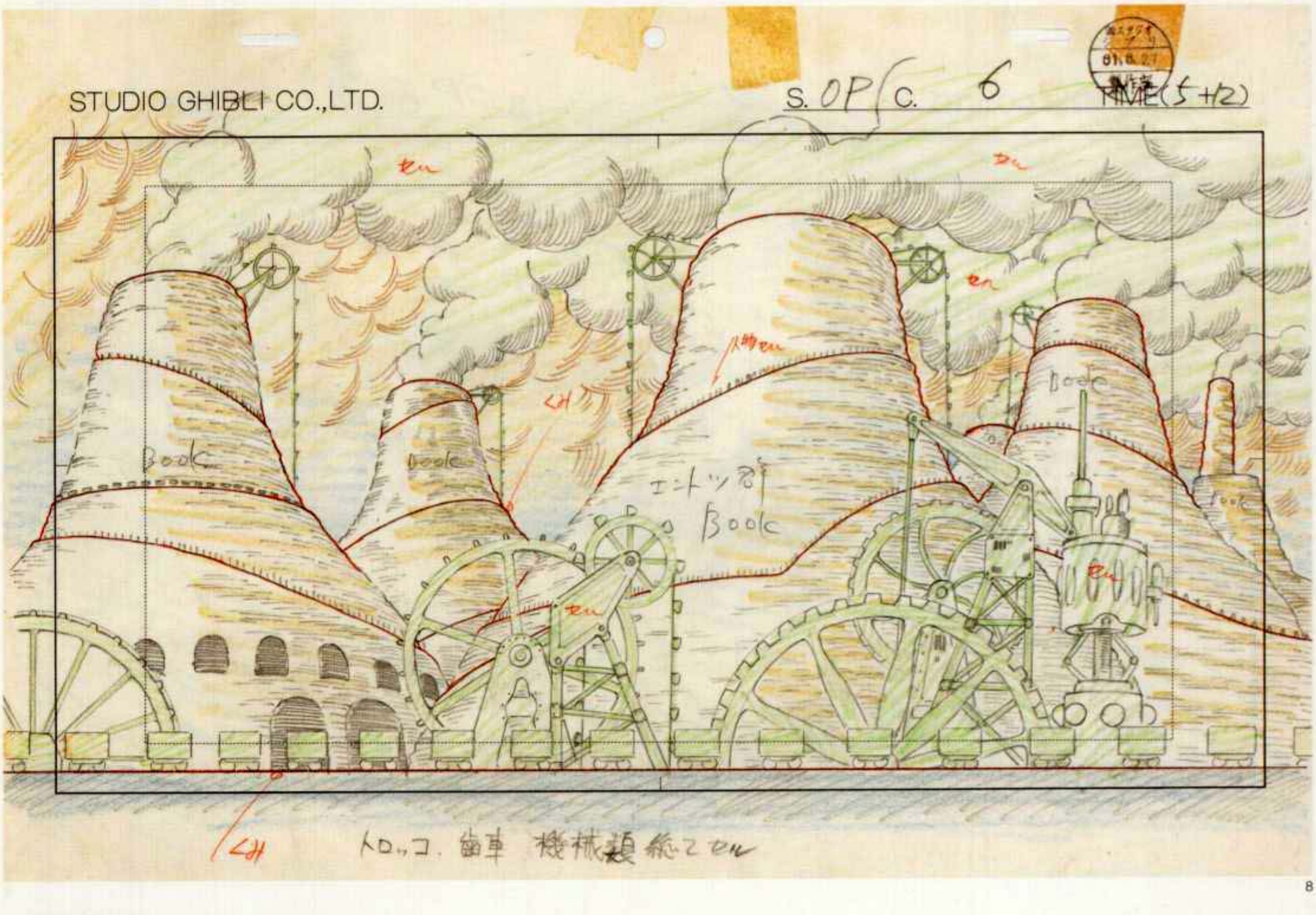
5


STUDIO GHIBLI CO.,LTD. Book
S. OP C. 3/16)
TIME(5+0)
Book Ⓑ
Book A
Book

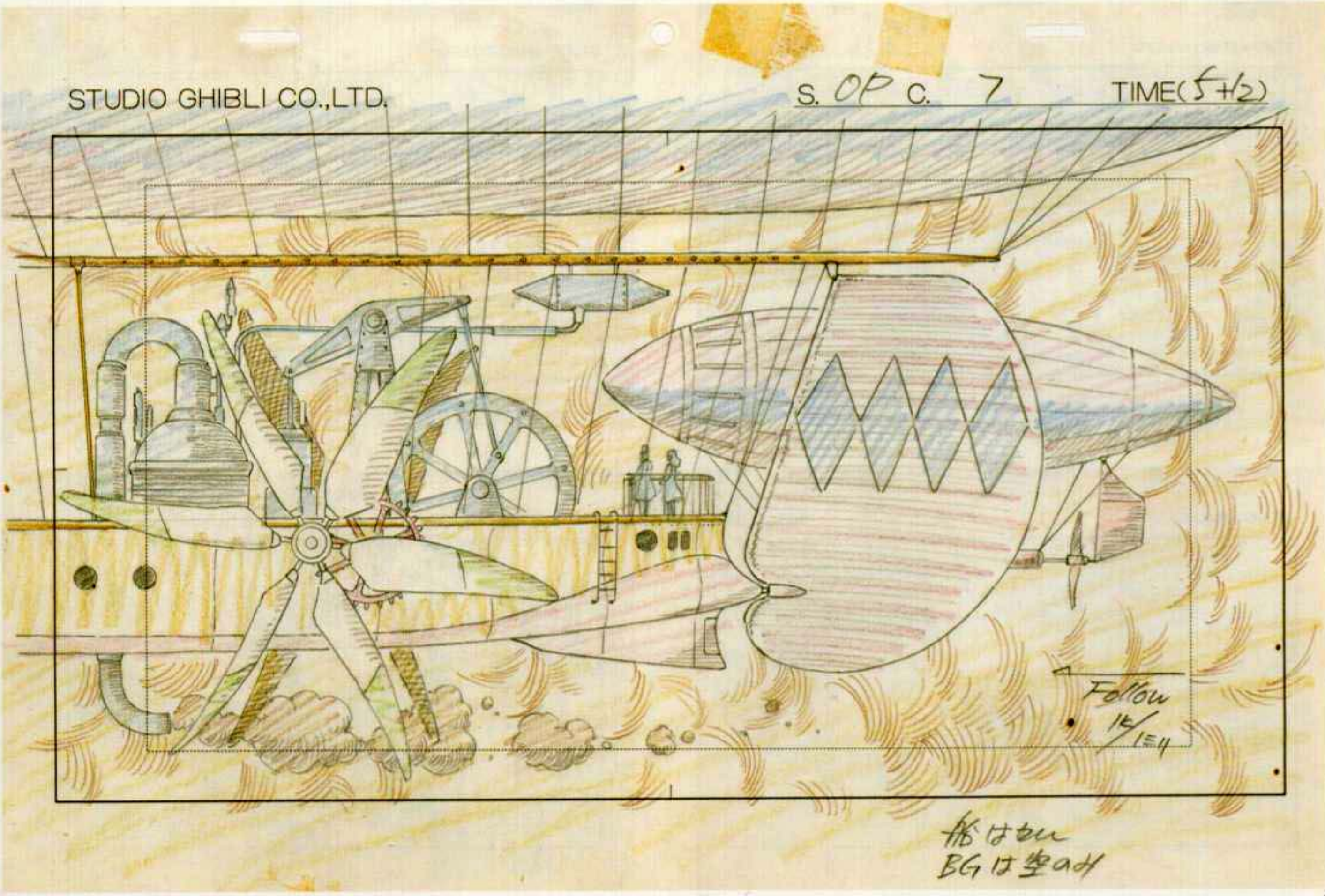
6


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. OP C. 5 TIME(5+0)
セル
Follow

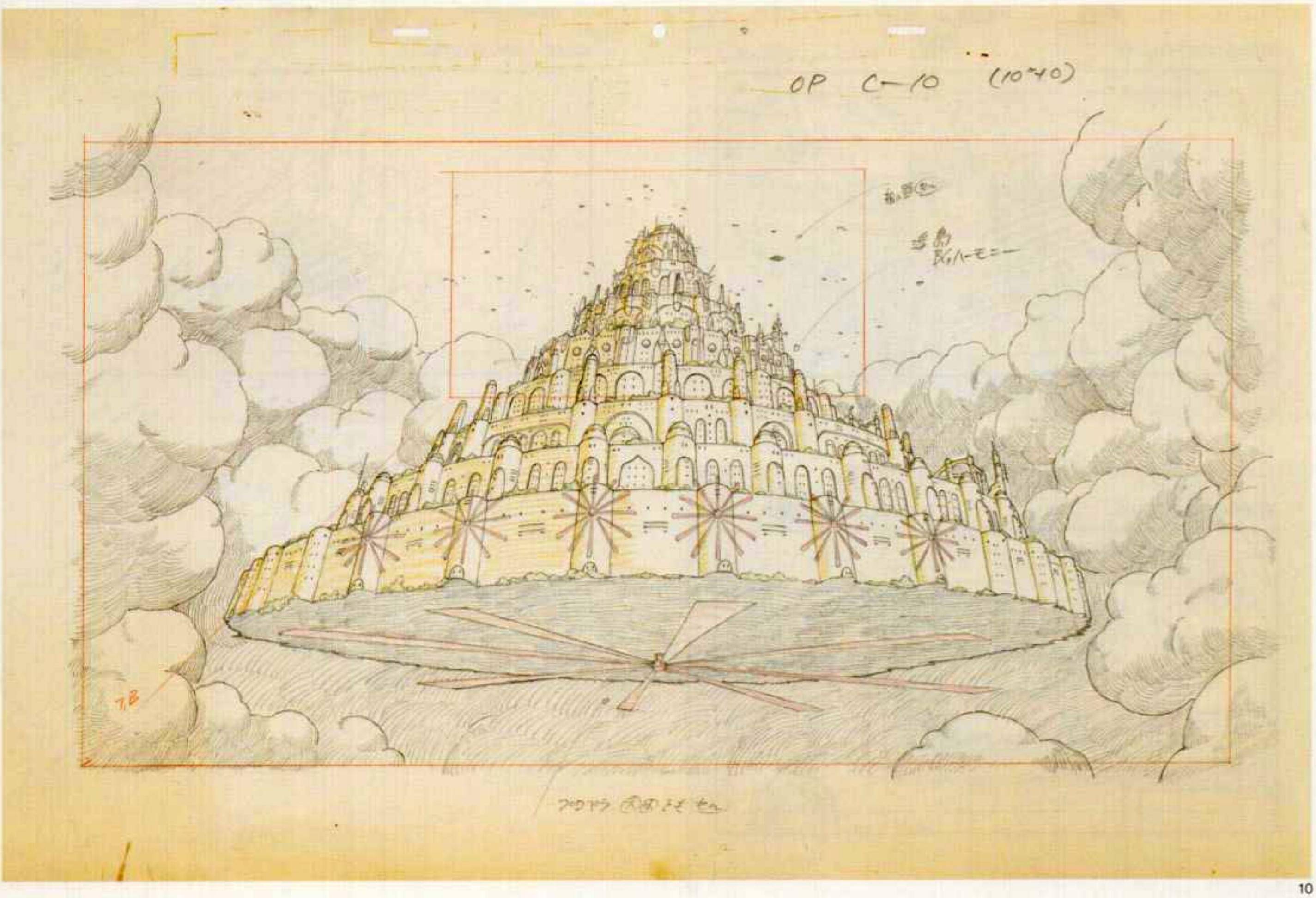
7


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. OP C. 6 TIME(5+12)
セル
Book
エントツ群 Book
トロッコ．歯車

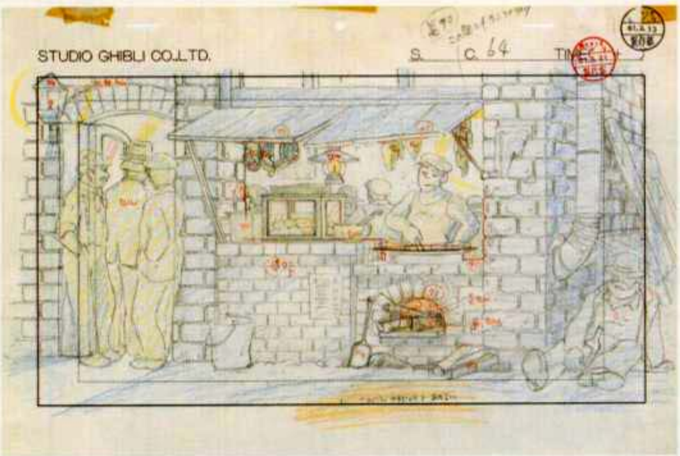
8


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. OP C. 7
TIME(5+12)
Follow
船はセル
BGは空のみ

9


OP C-10 (10+0)

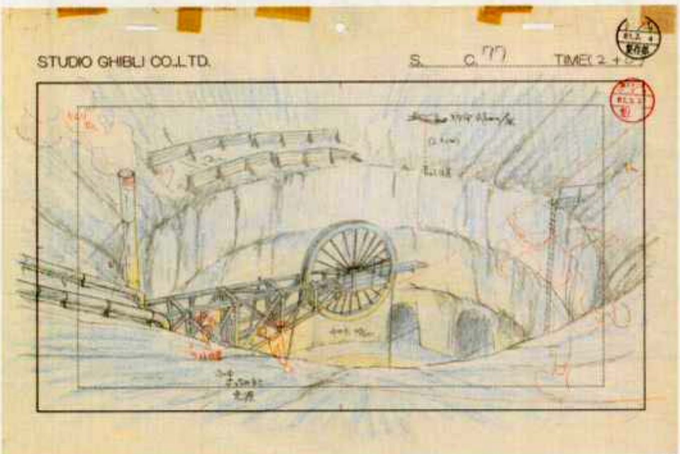
10



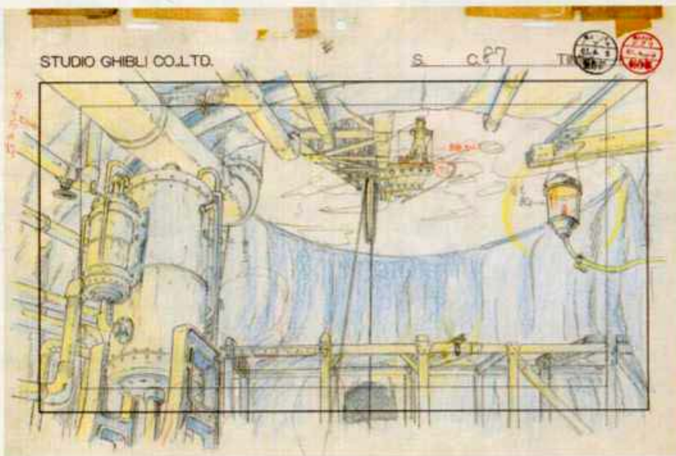
11



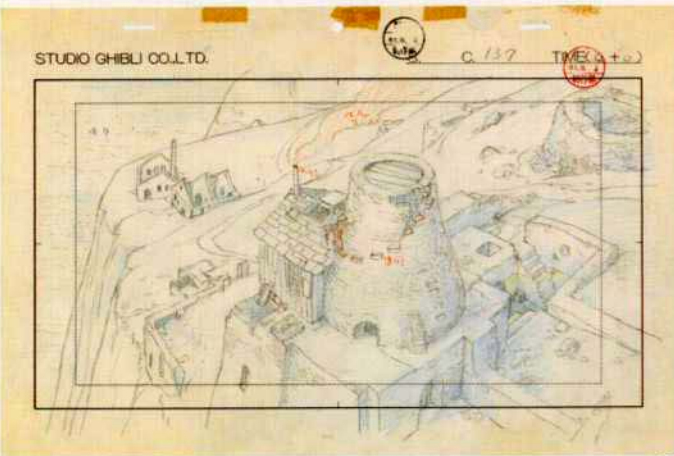
12



13



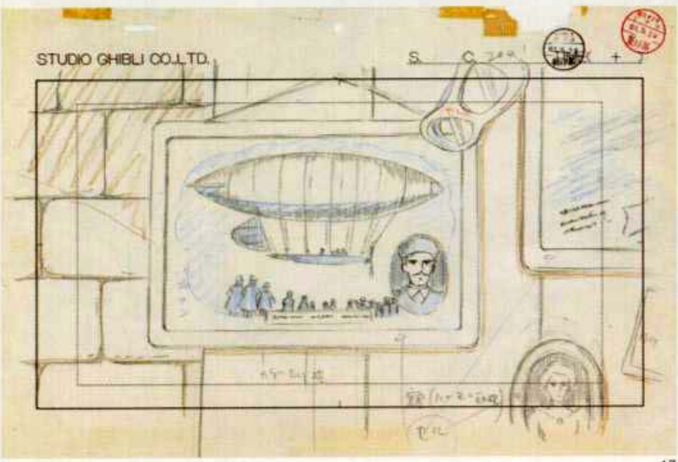
14



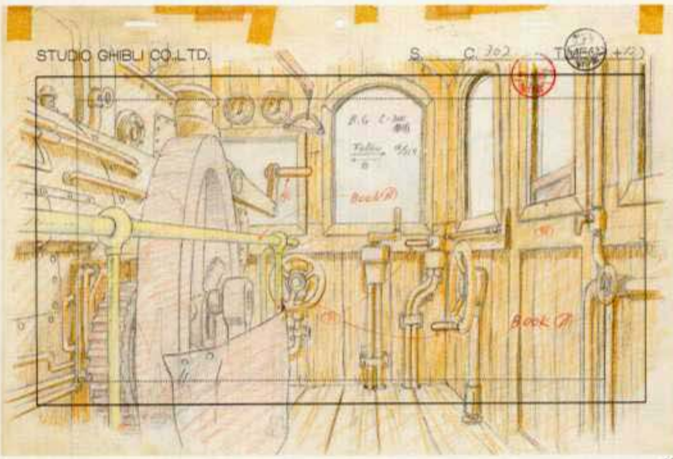
15



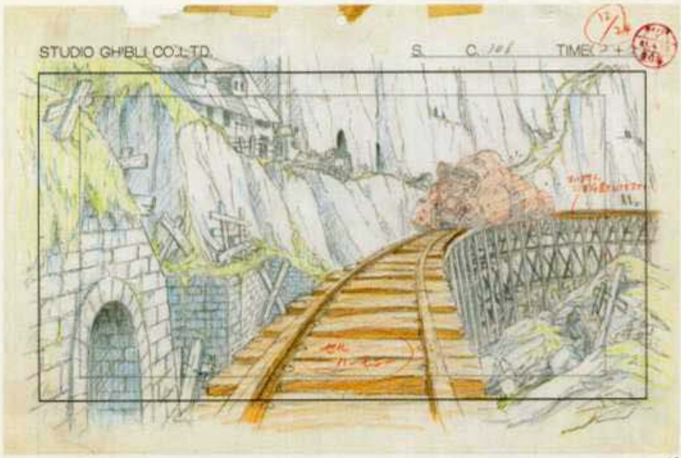
16



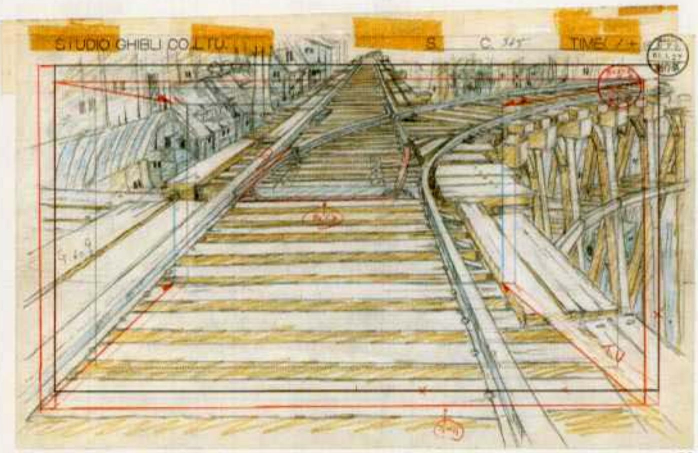
17


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME

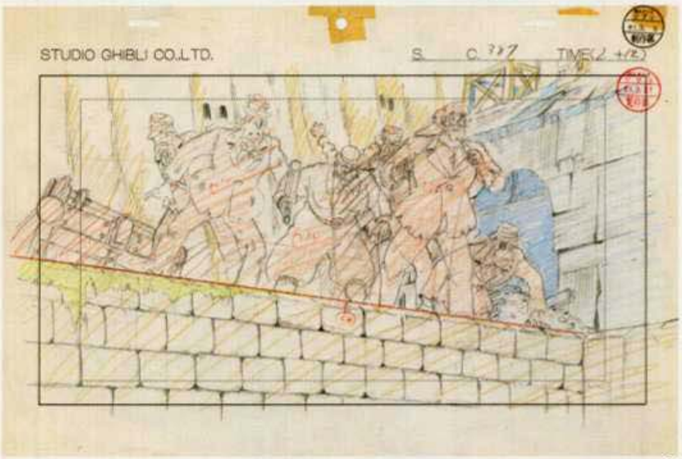
18


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME

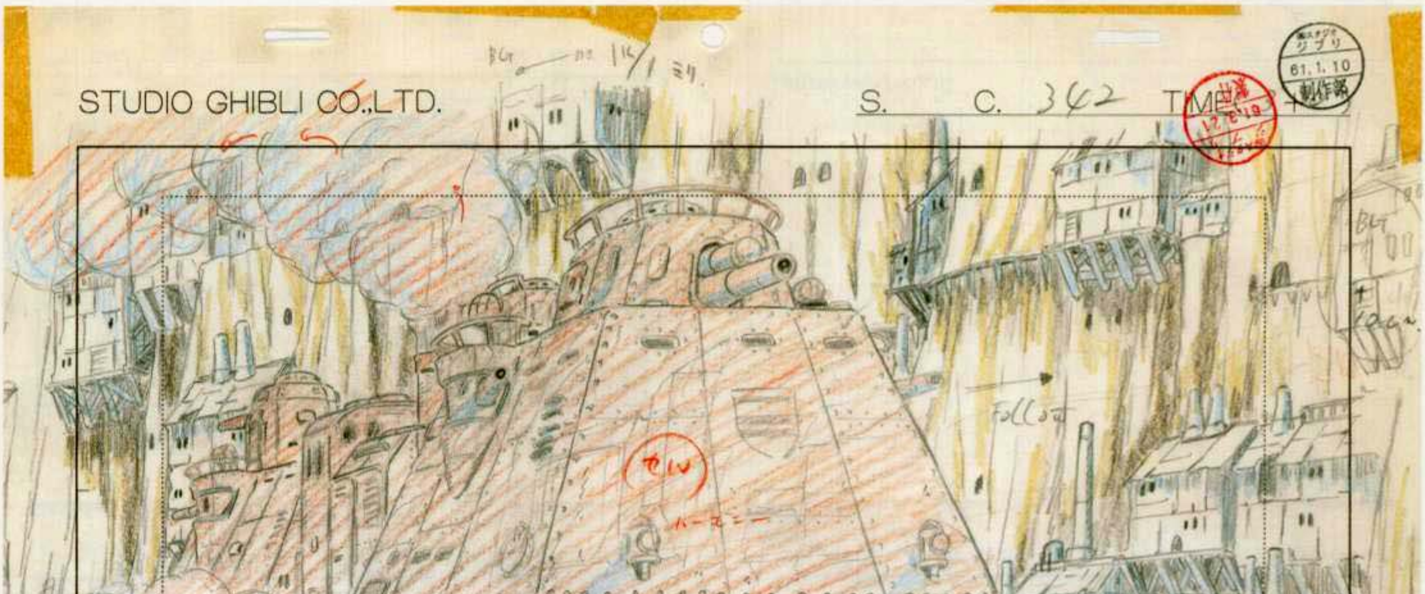
19


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME

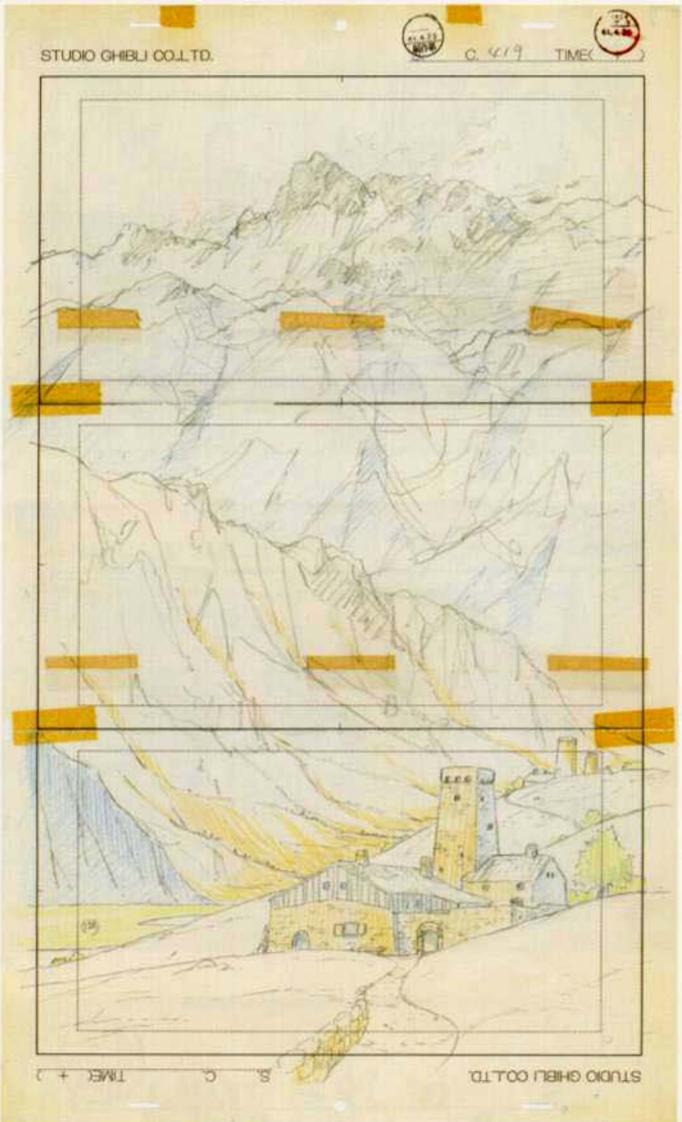
20


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME

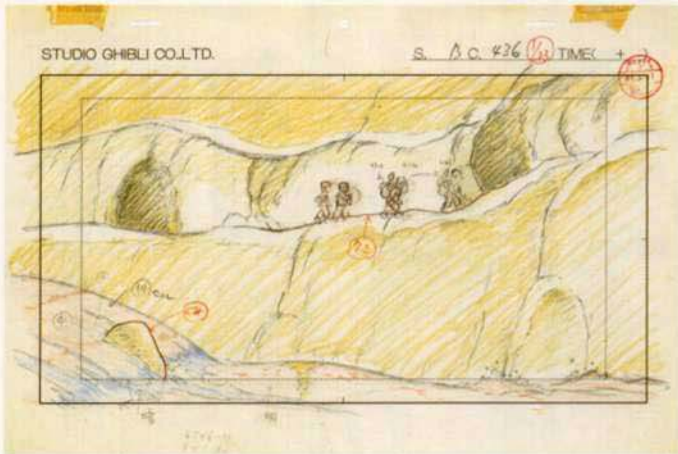
21


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 342 TIME
61.1.10
制作部

22



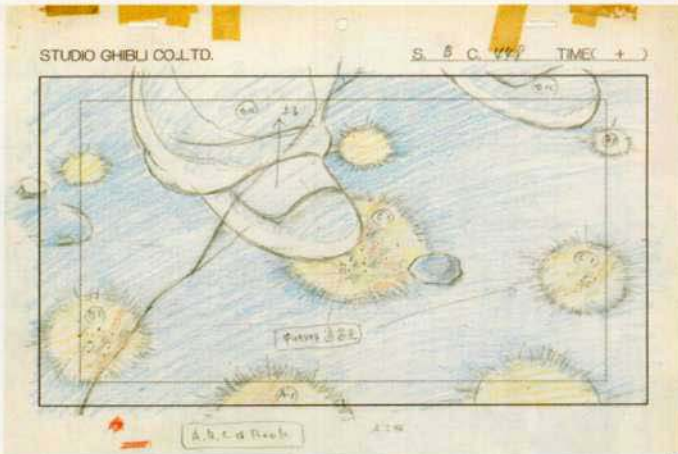
23



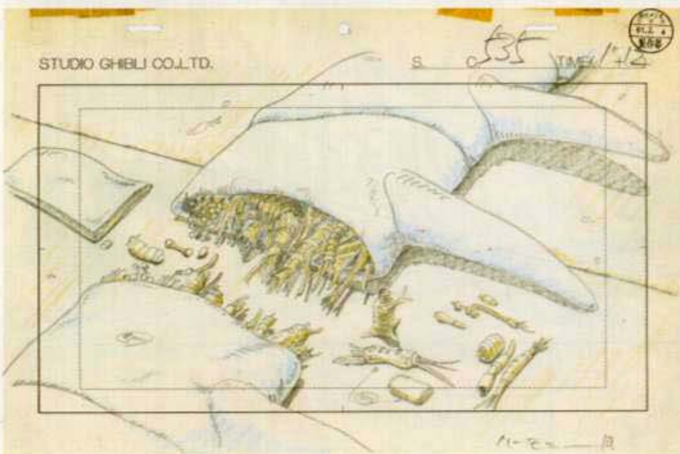
24



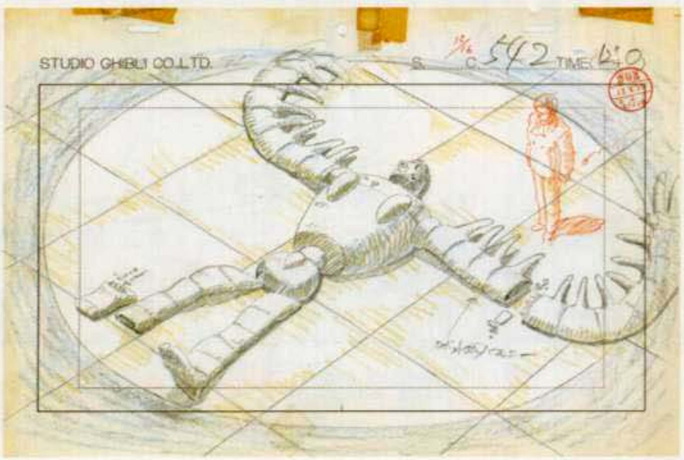
25



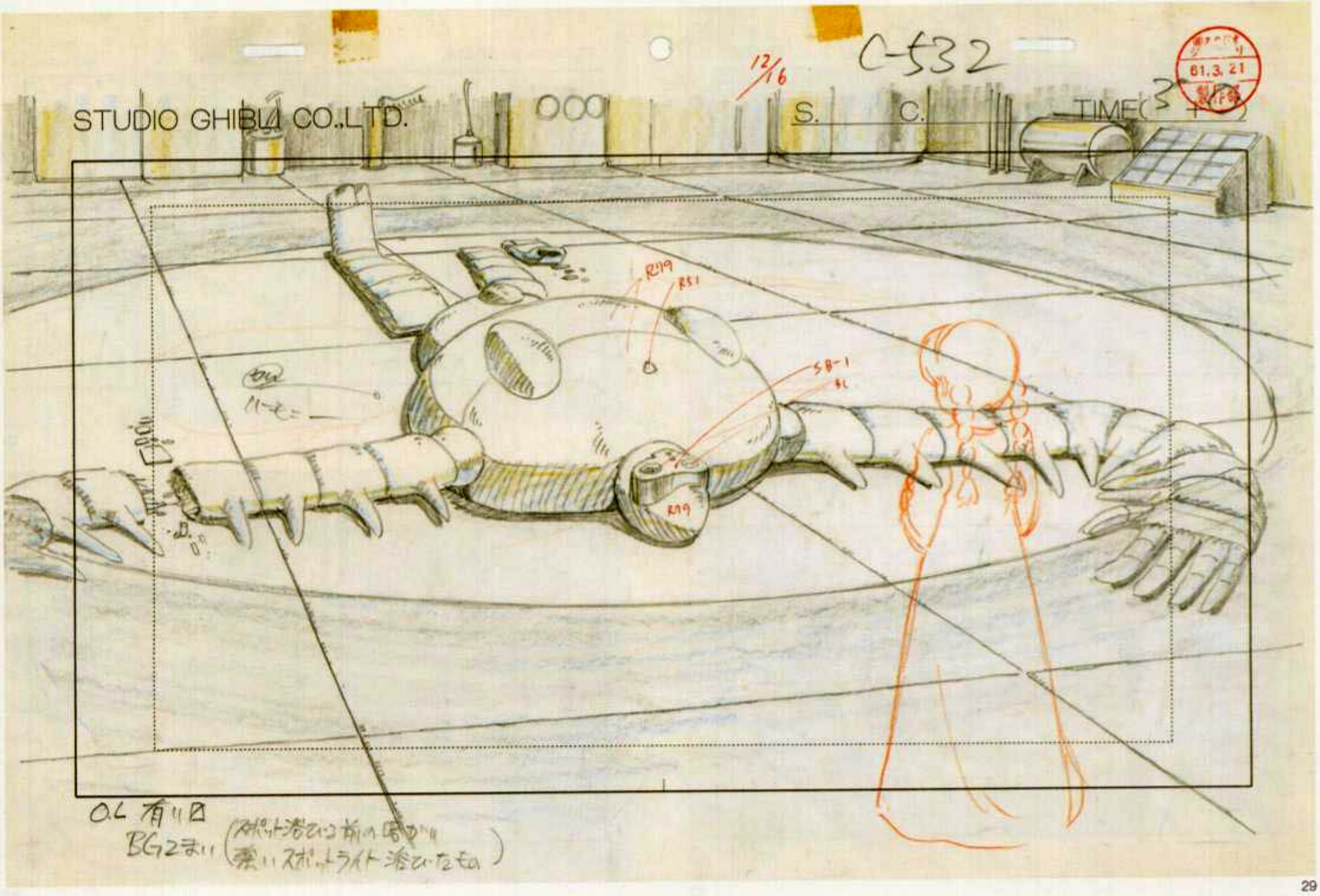
26



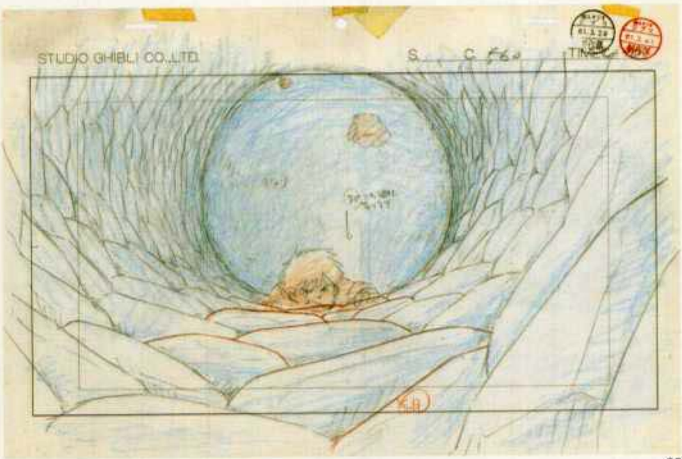
27



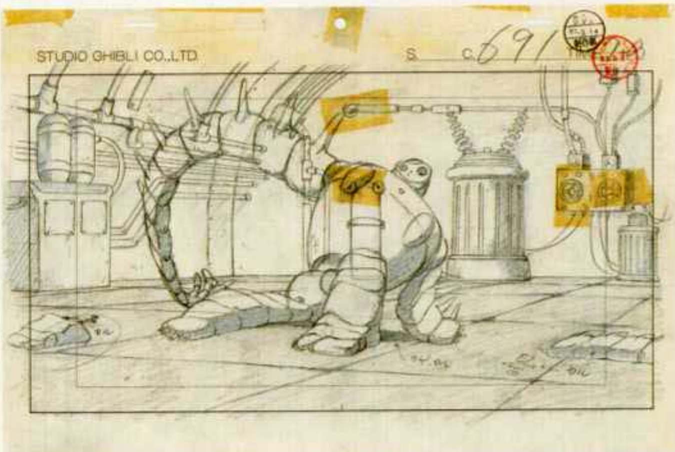
28


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
C-532

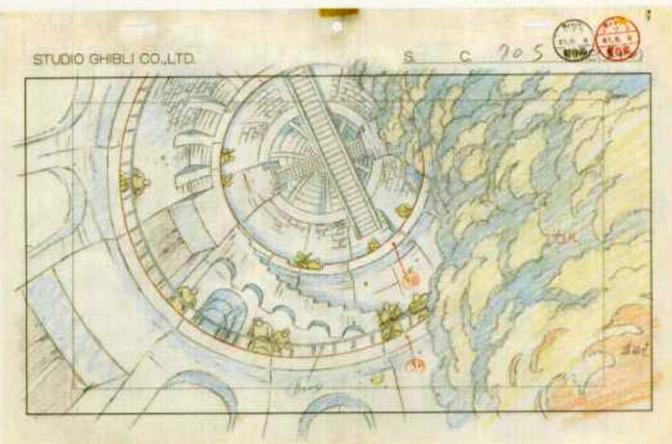
29


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

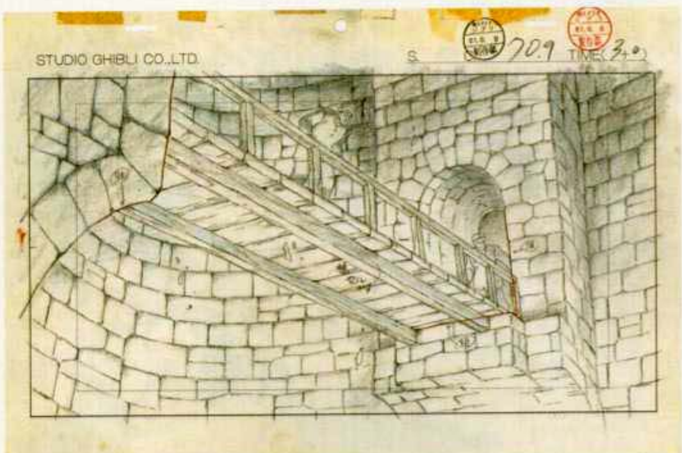
30


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

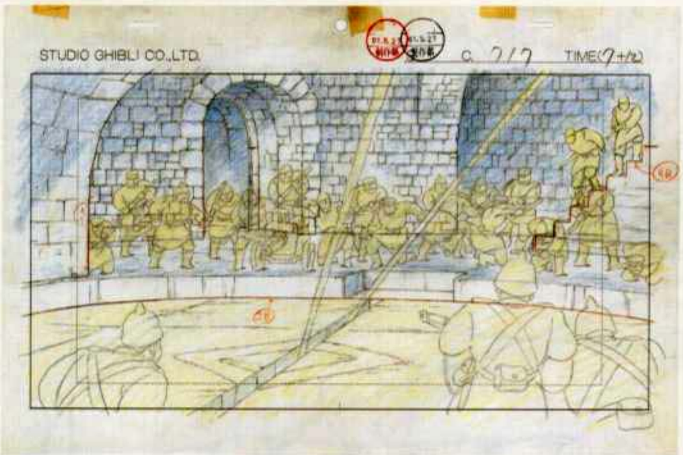
31


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

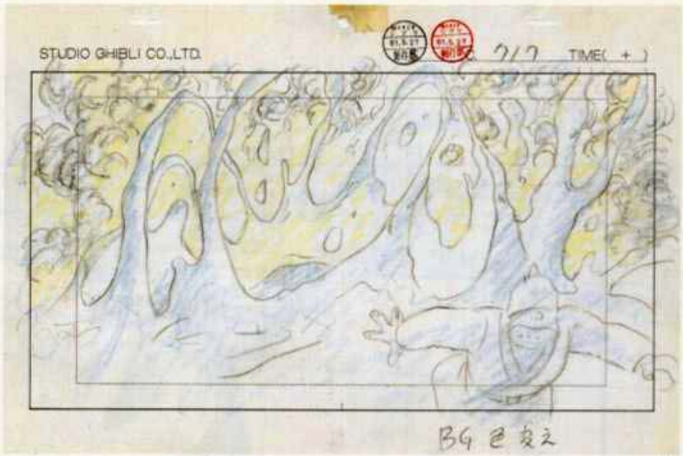
32


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

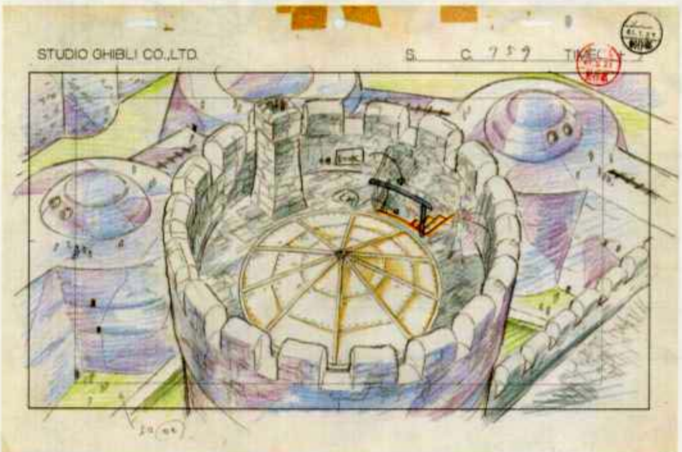
33



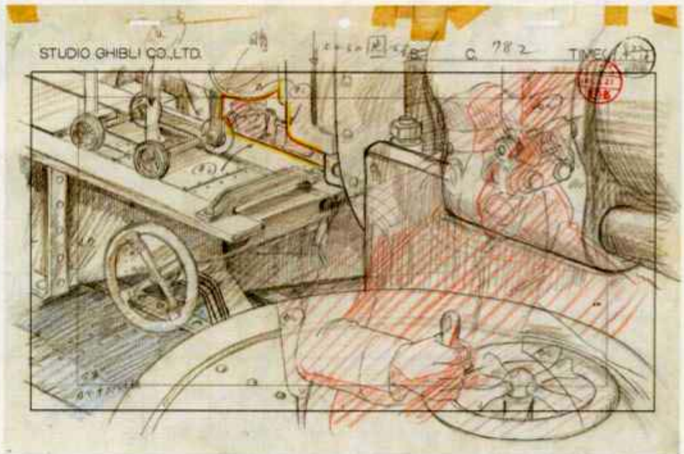
34



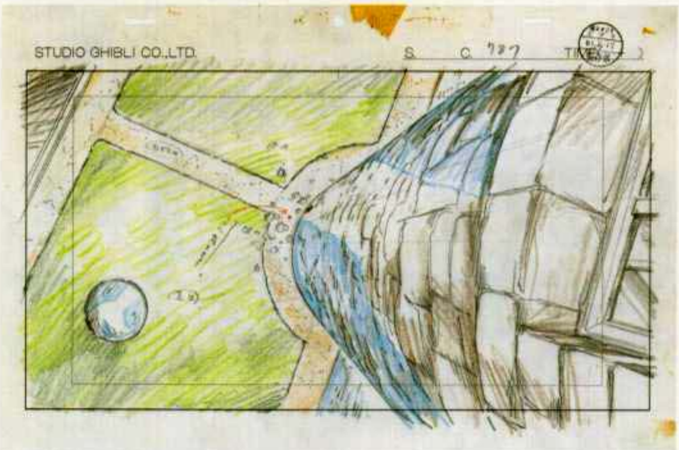
35



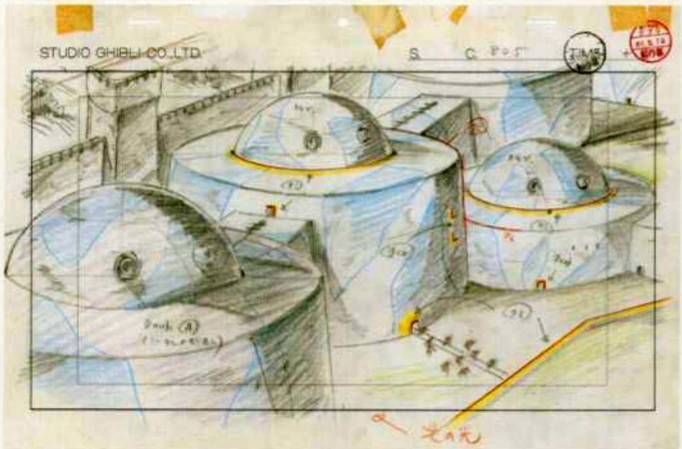
36



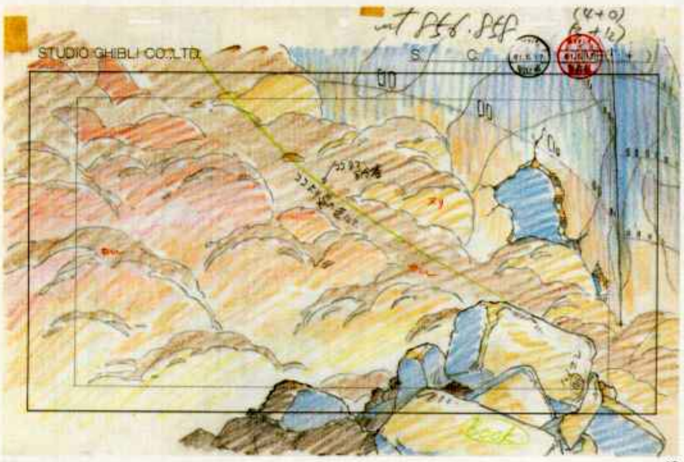
37



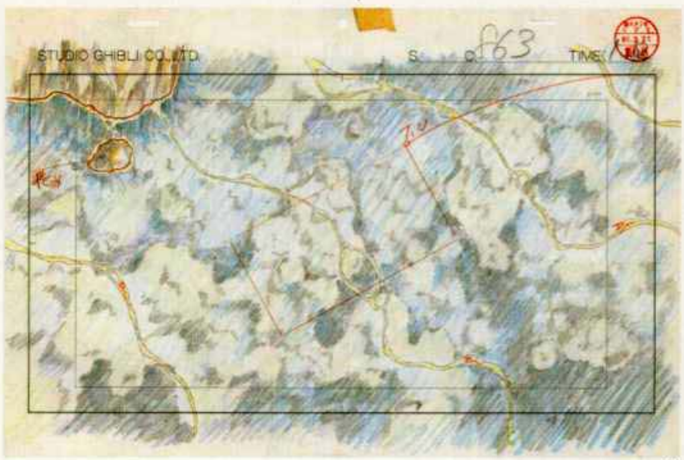
38



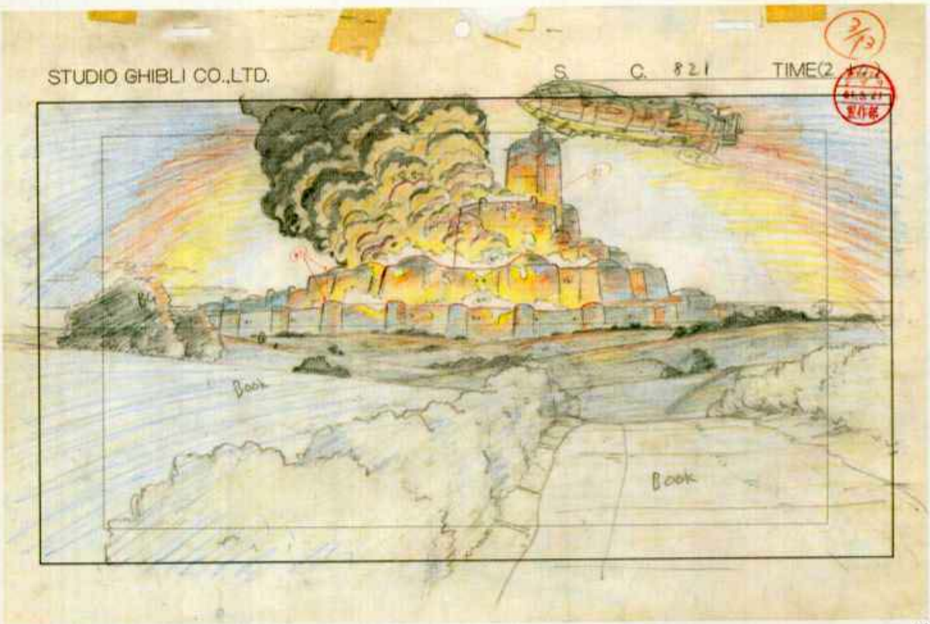
39



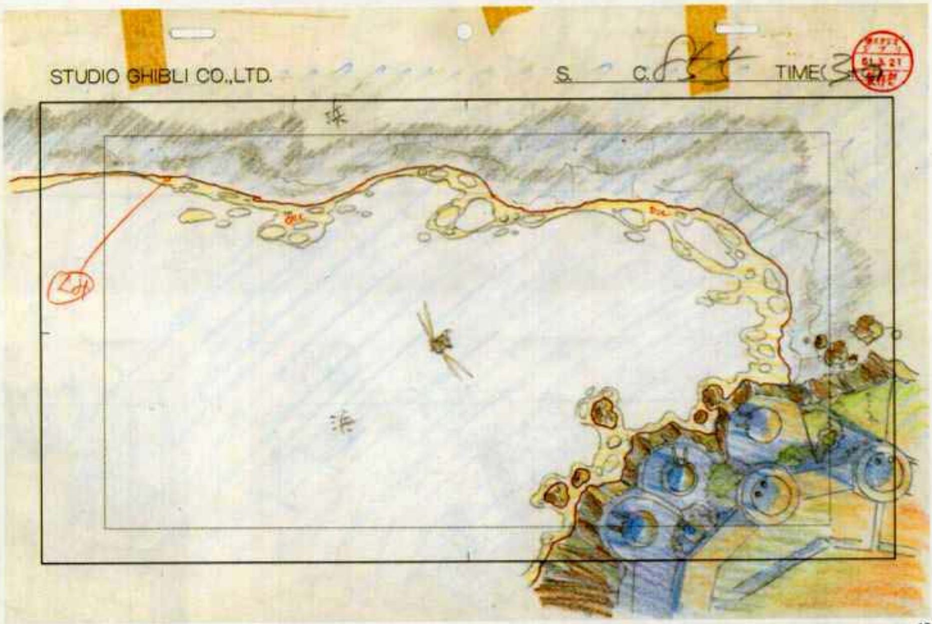
40



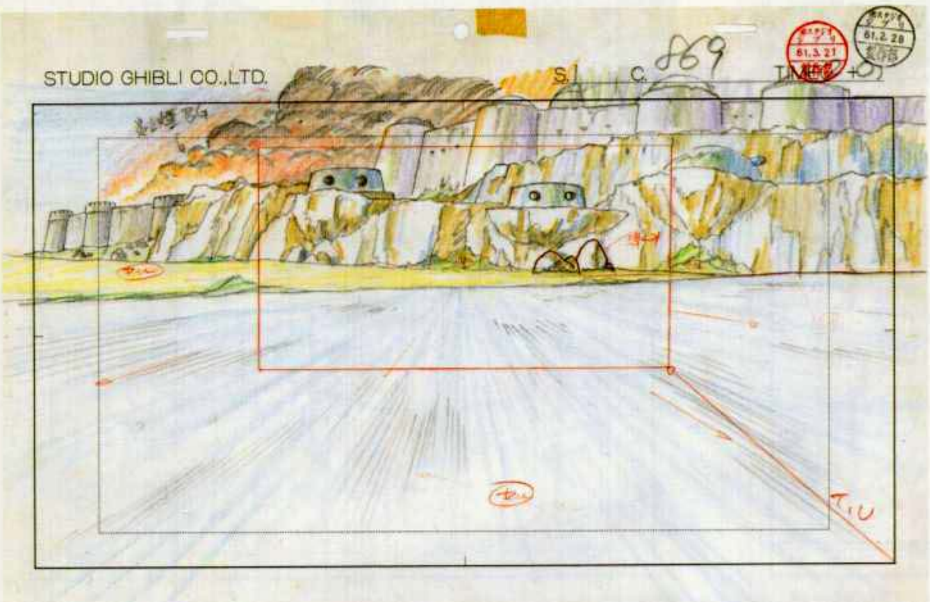
41


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 821 TIME(2
Book
Book

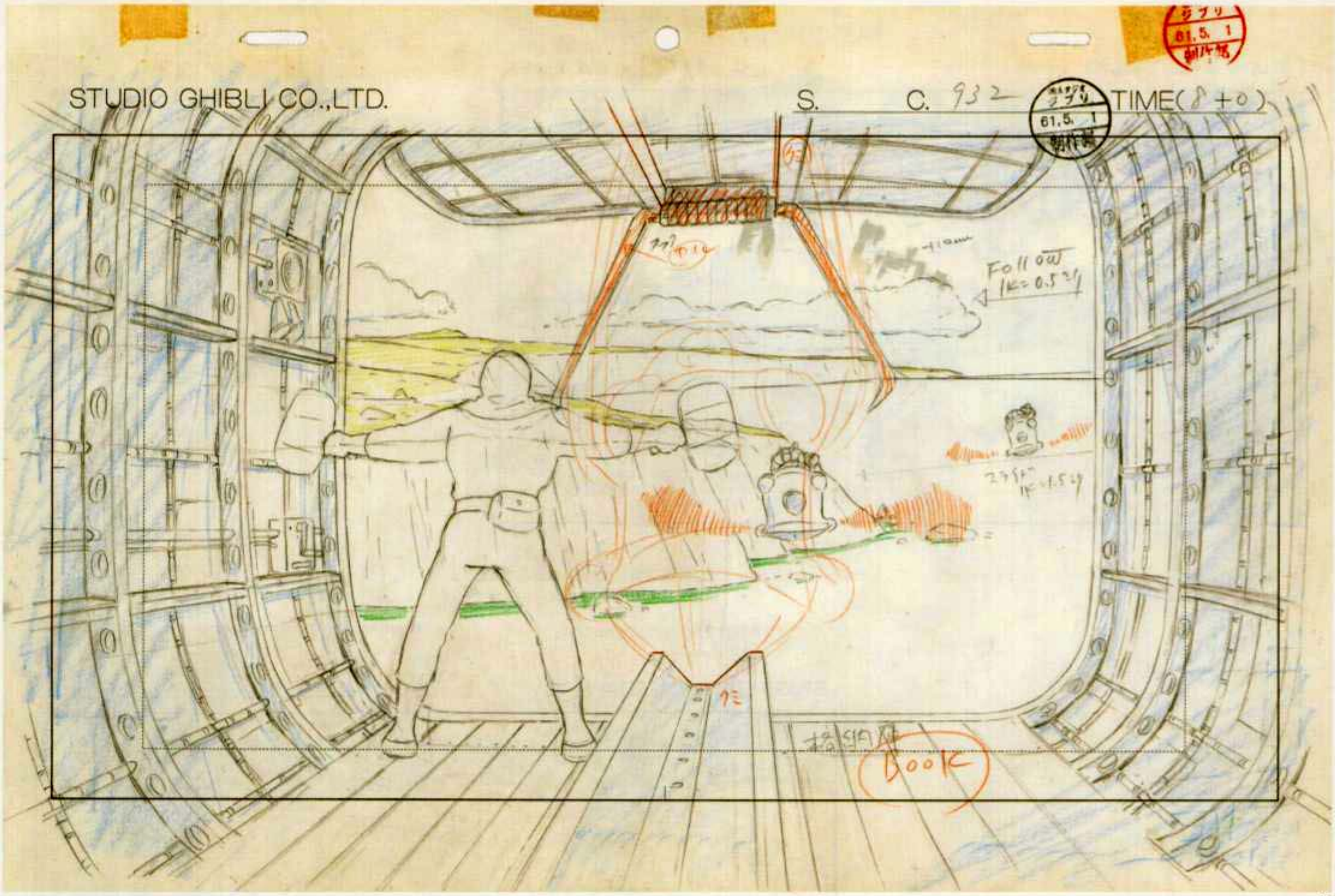
42

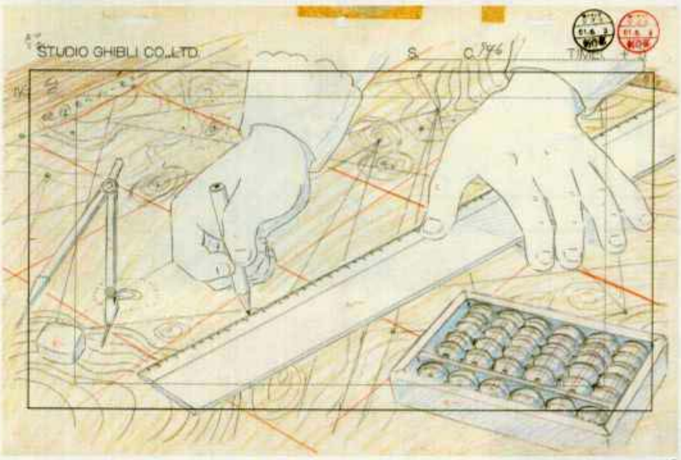

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME(

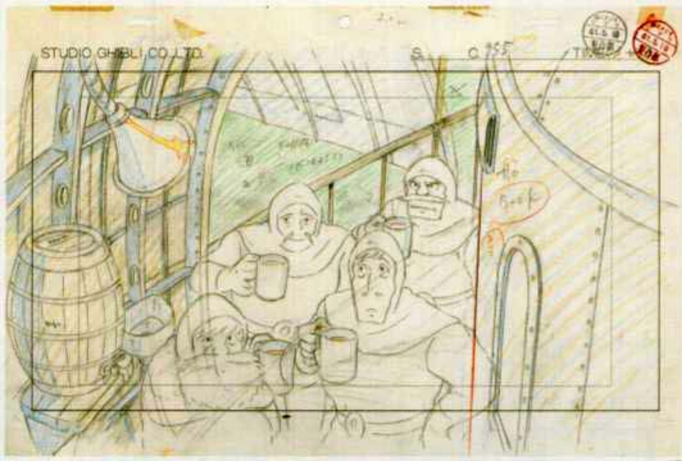
43

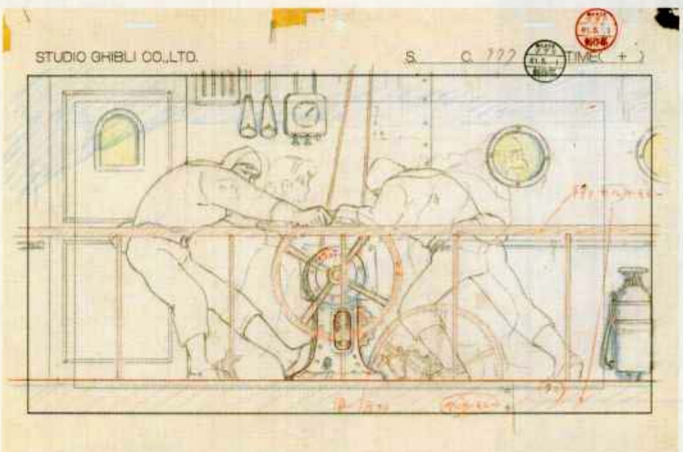

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 869 TIME

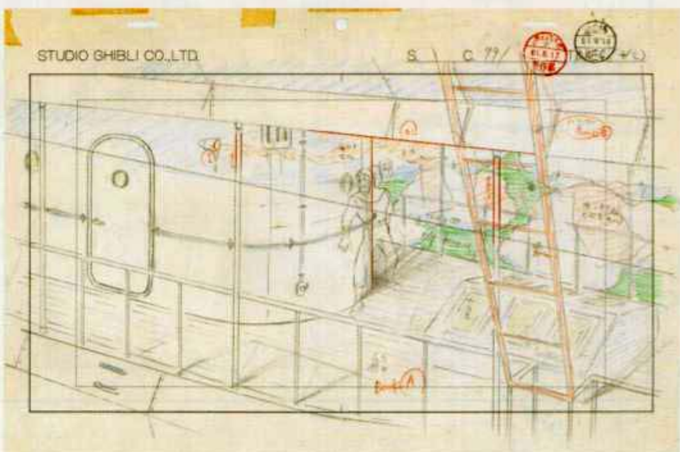
44

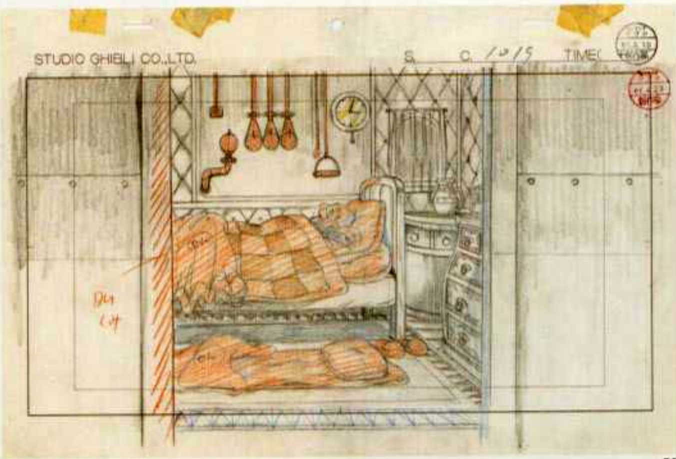

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 932
TIME(8 +0)
Follow
BOOK
45

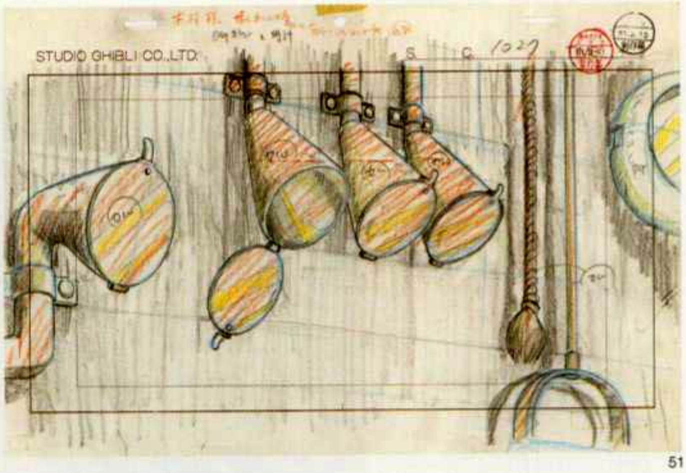

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 946
TIME(+)
46

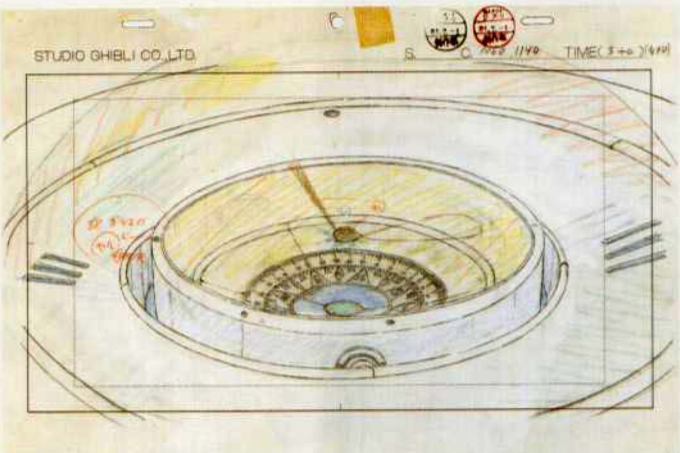

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 955
TIME(+)
47

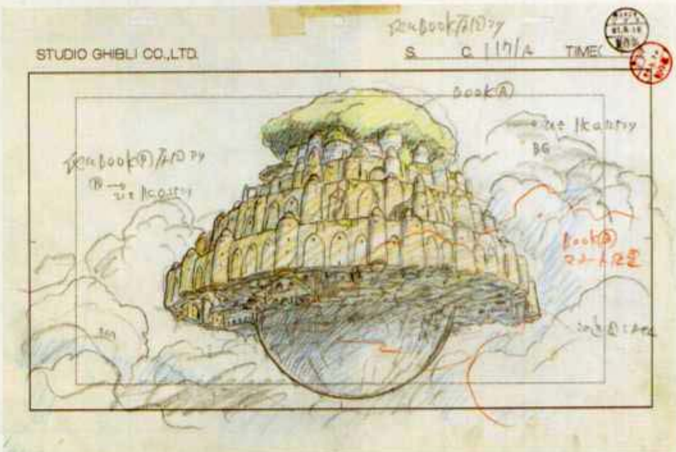

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 977
TIME(+)
48

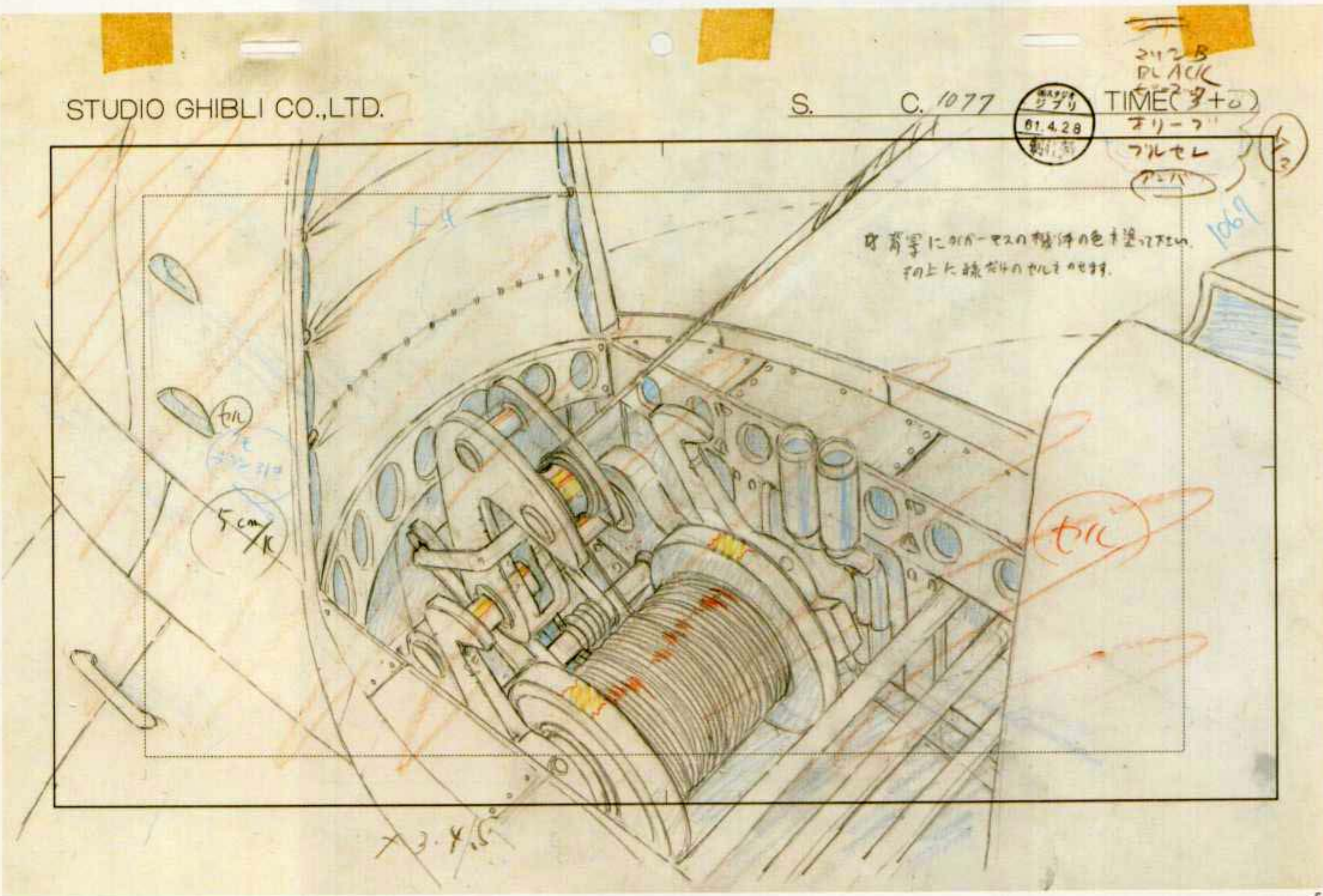

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 991
TIME(+)
49


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1015 TIME(
50


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1027
51


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1140 TIME(
52


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1171A TIME(
53

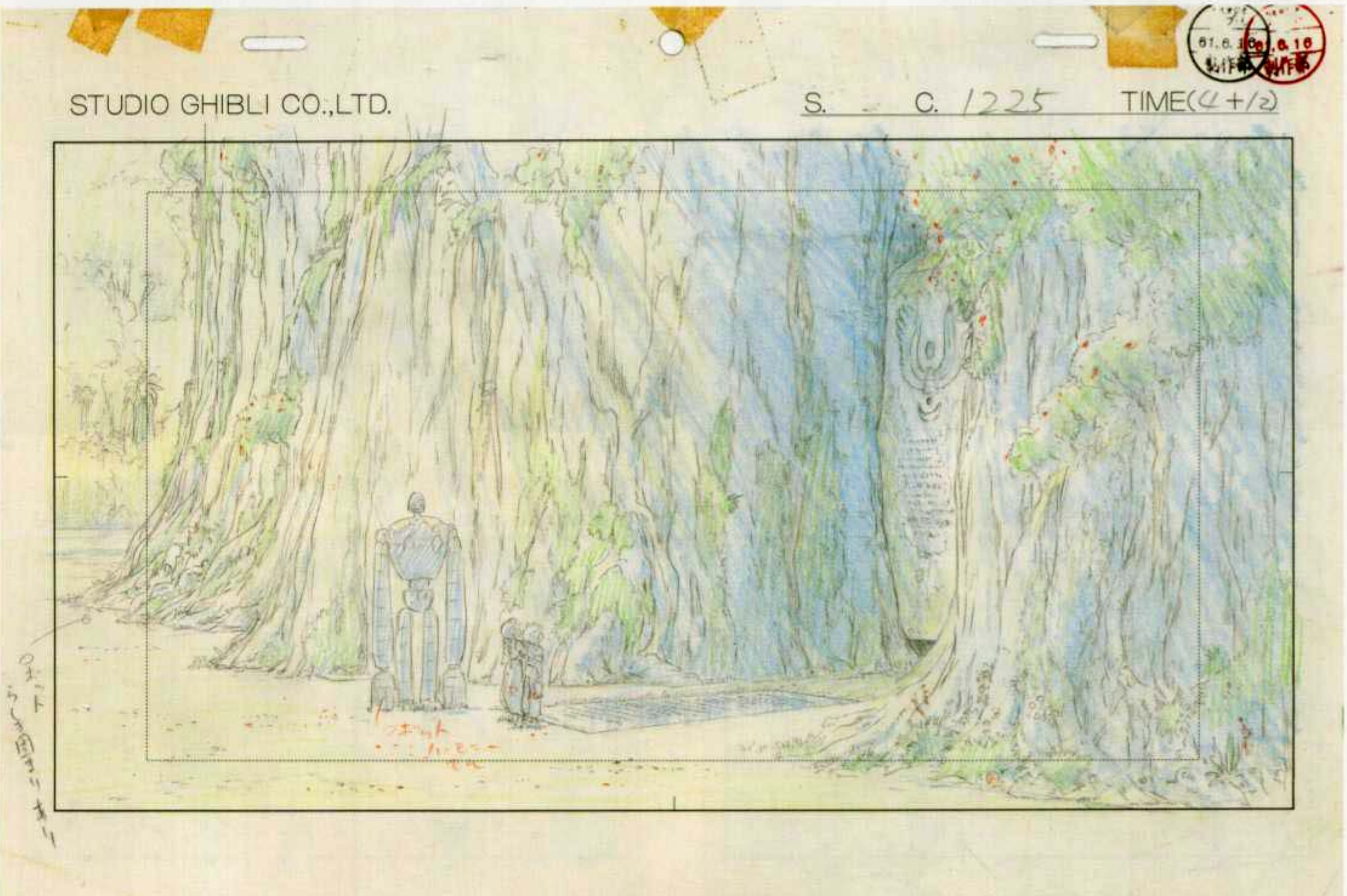

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1077 TIME(3+0)
61.4.28
54



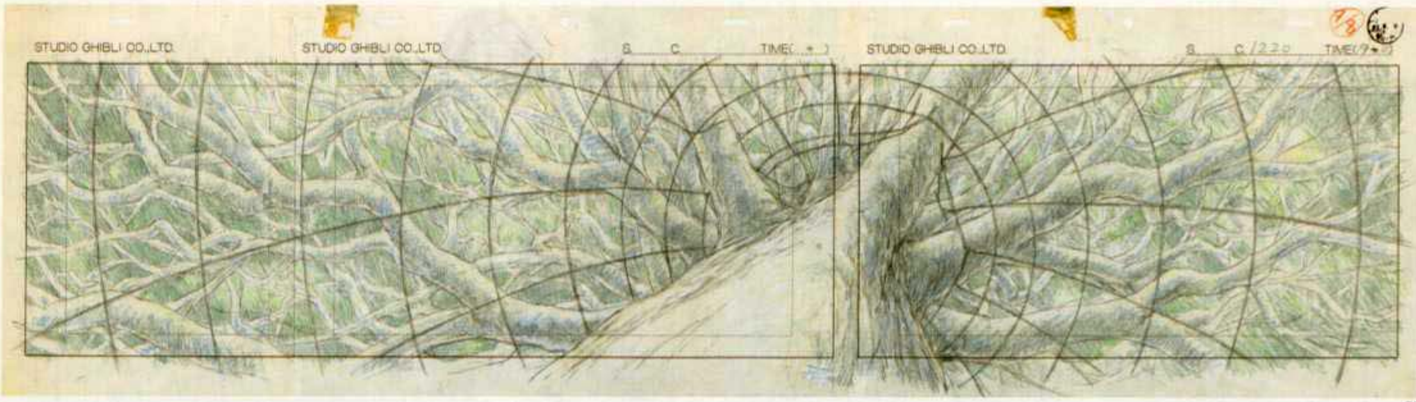
55


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1224 TIME(3 + 0)
BG ONLY

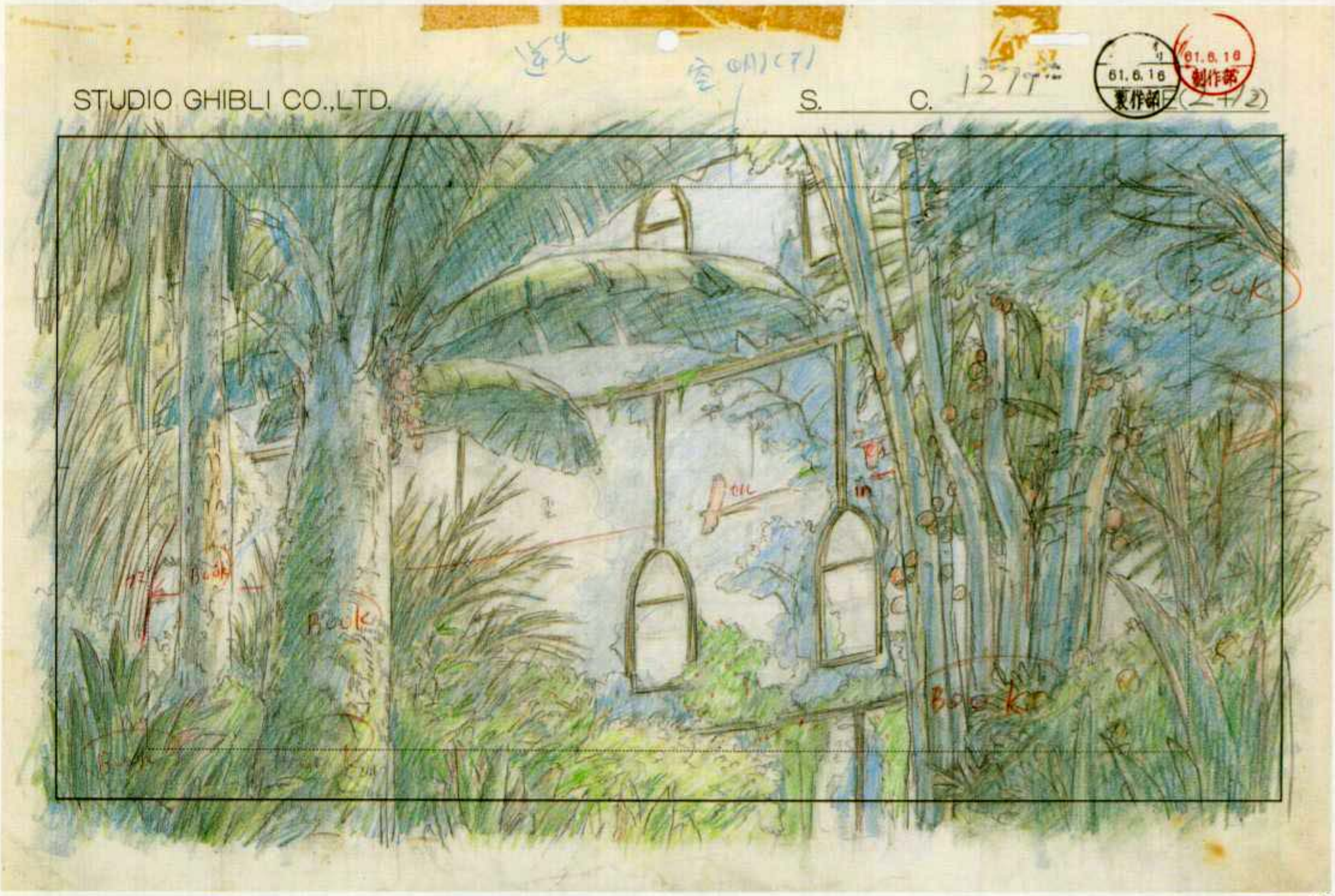
56


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1225 TIME(4 + 1/2)

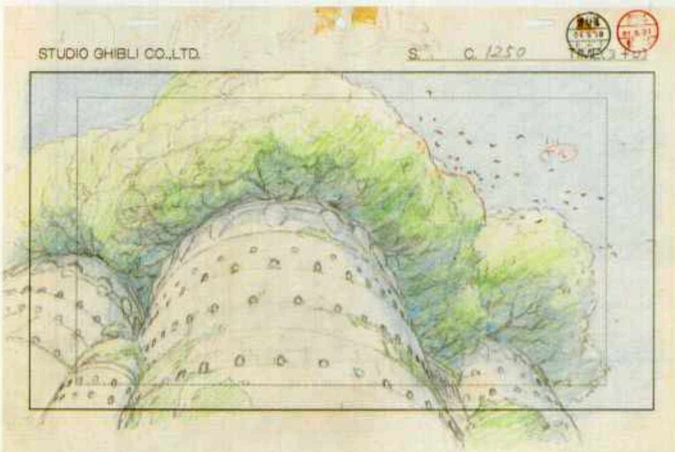
57


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
C. 1220

58


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1271
61.6.16
制作部
BOOK

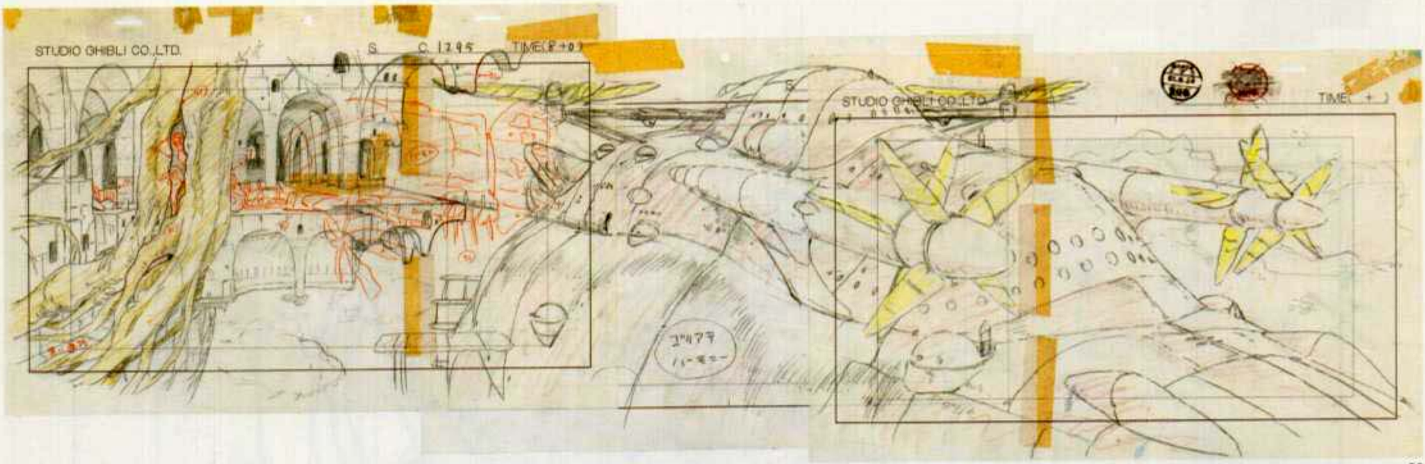
59


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
C. 1250

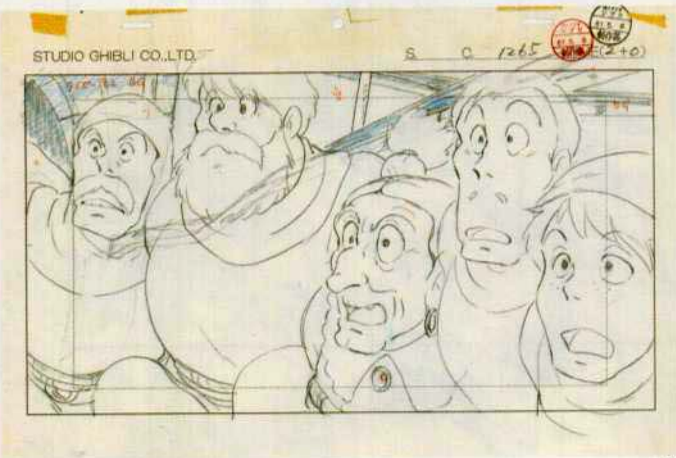
60


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
C. 1251
TIME(8+0)

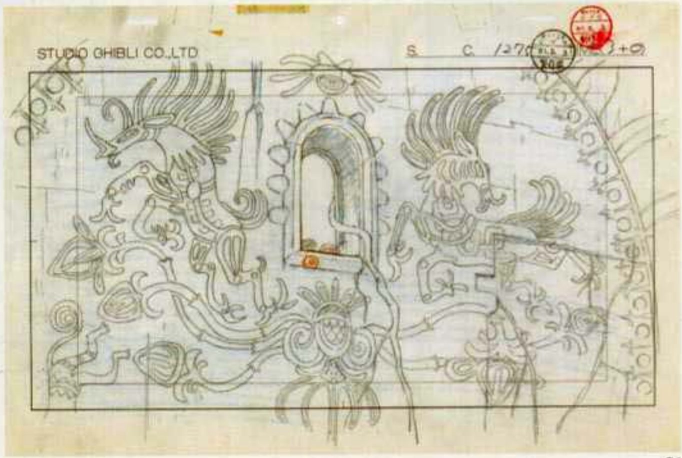
61



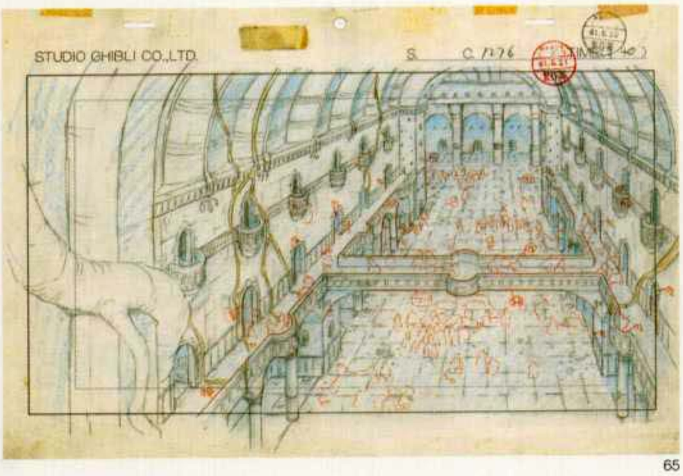
62



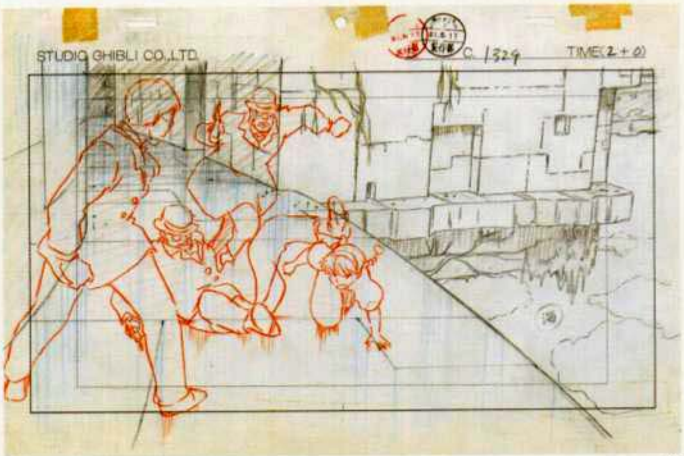
63



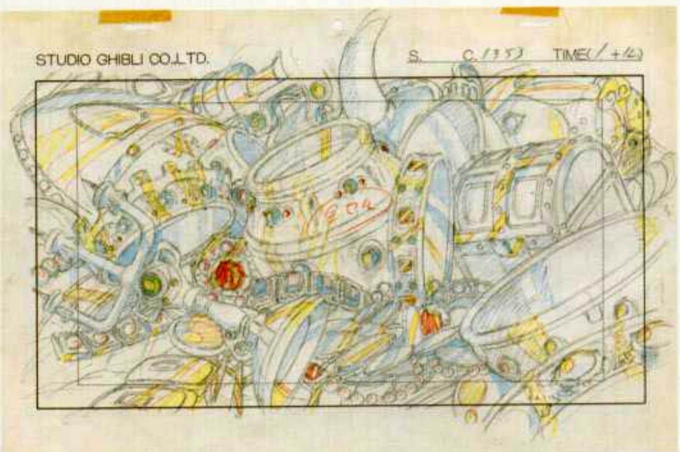
64



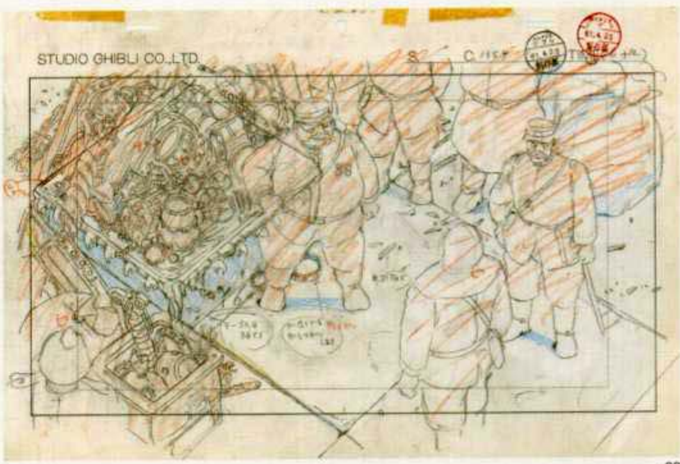
65



66



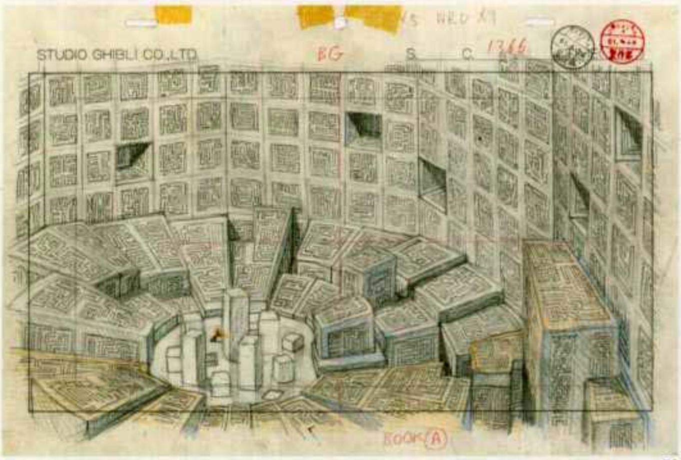
67



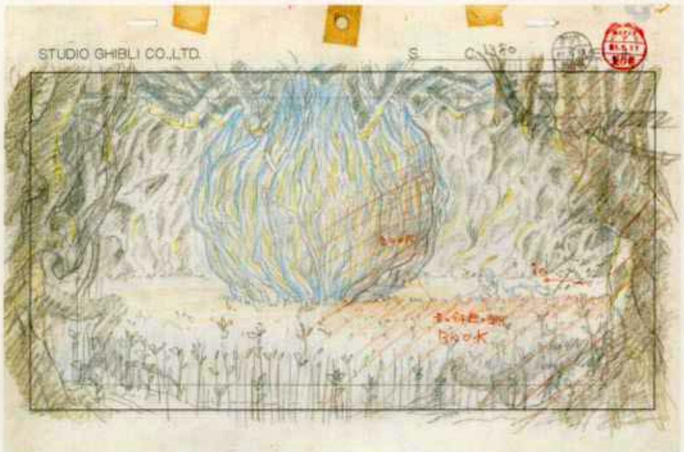
68


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 1360
Book A
Book B

69


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
BG
BOOK (A)

70


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

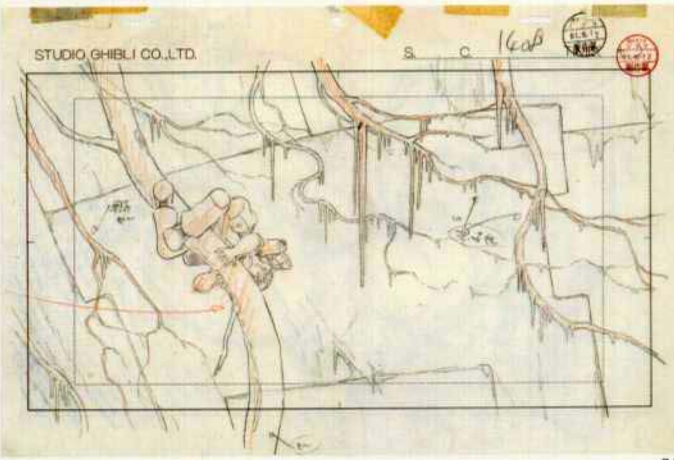
71

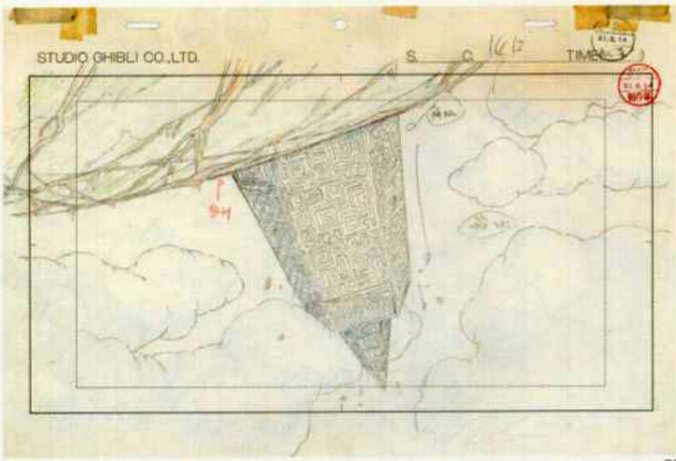

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

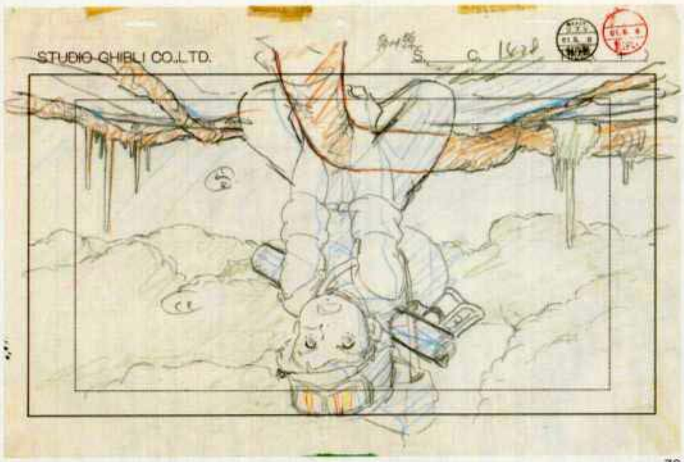
72


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

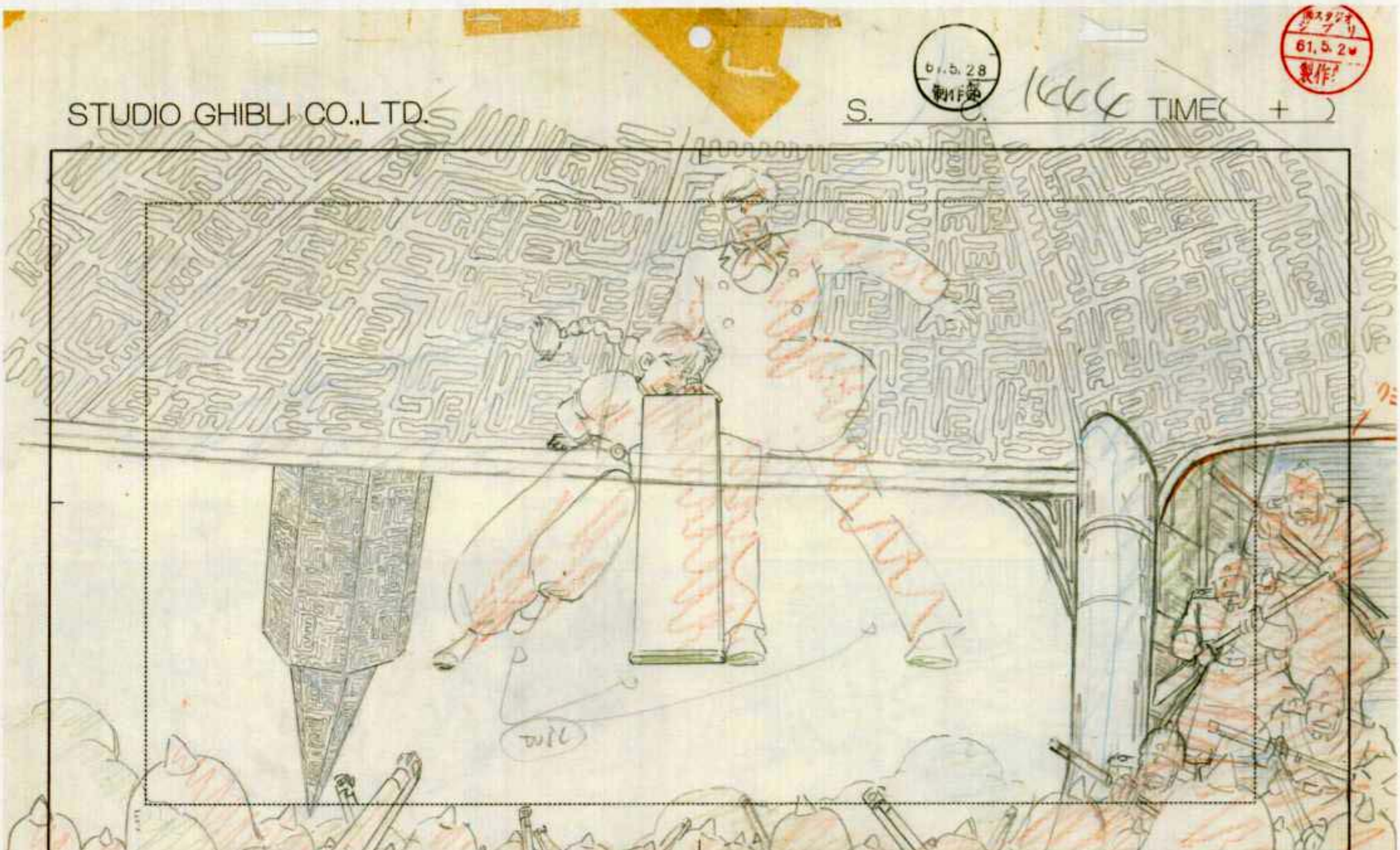
73

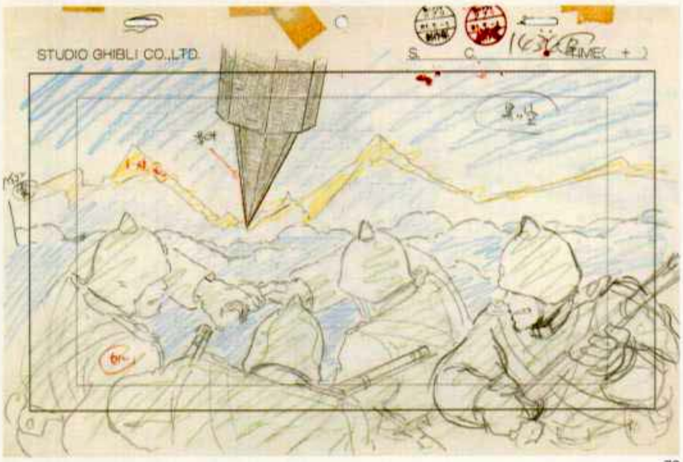

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C.
74


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME(+)
75

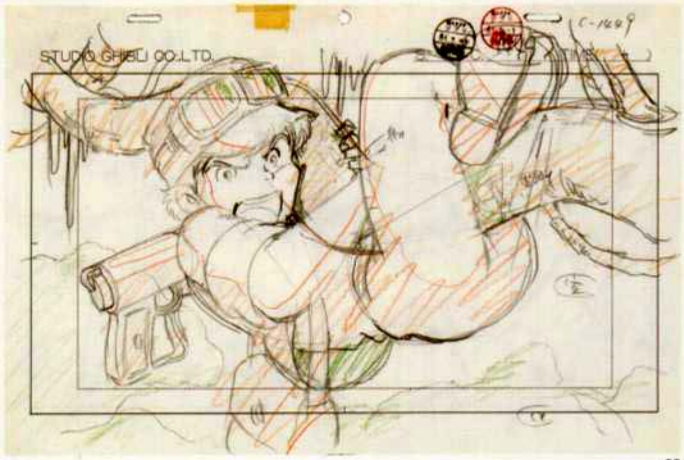

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C.
76


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME(+)
77

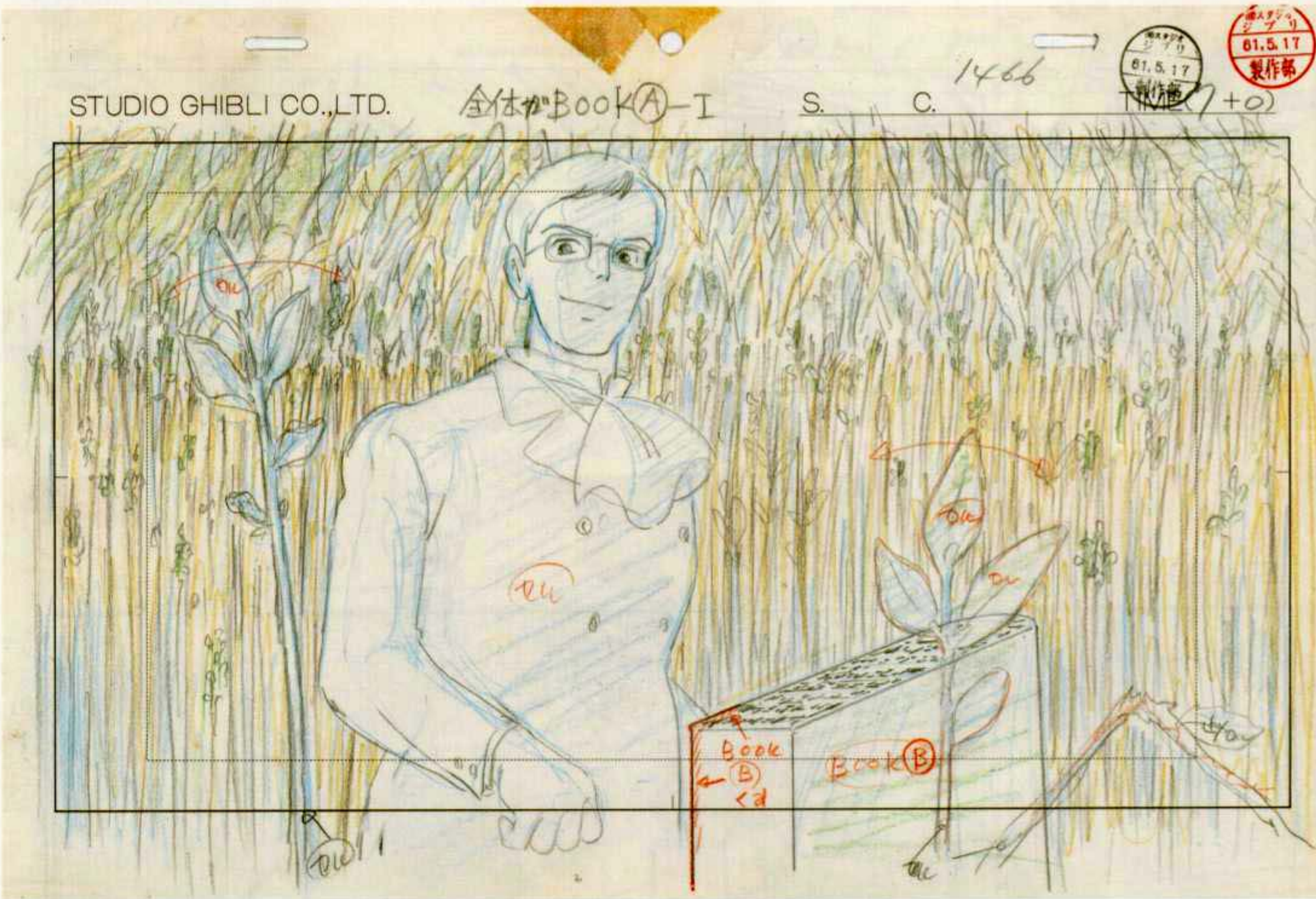

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME(+)
78


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME(+)

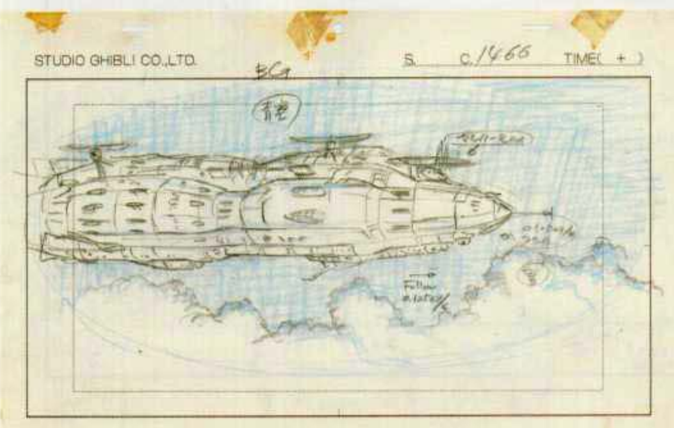
79


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

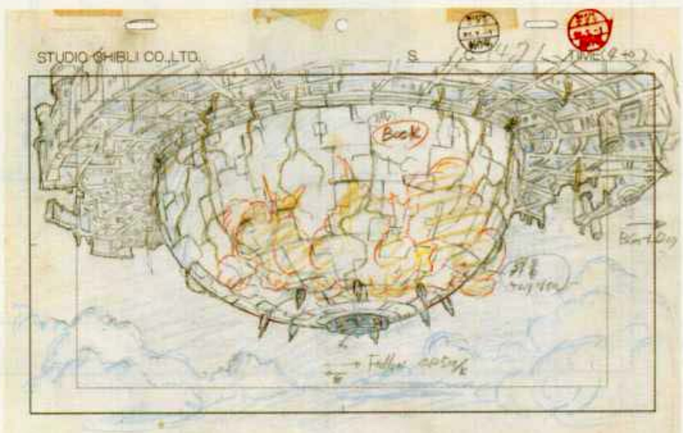
80


STUDIO GHIBLI CO.,LTD. 全体がBOOKⒶ−I
1466
S. C. TIME(7+0)
61.5.17
製作部
Book Ⓑ
BookⒷ

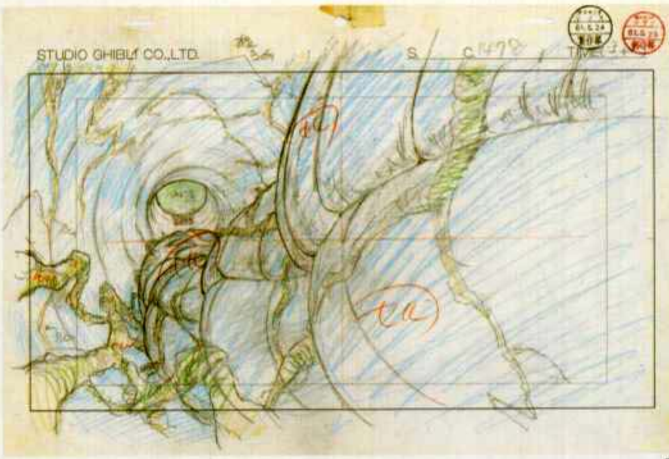
81


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C.1466 TIME(+)

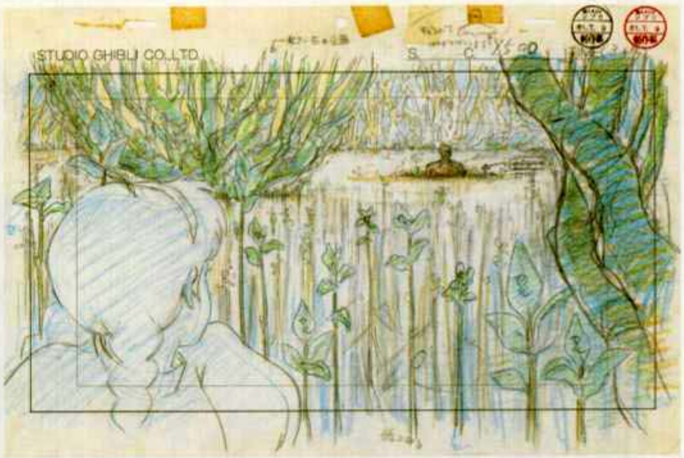
82


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
Book

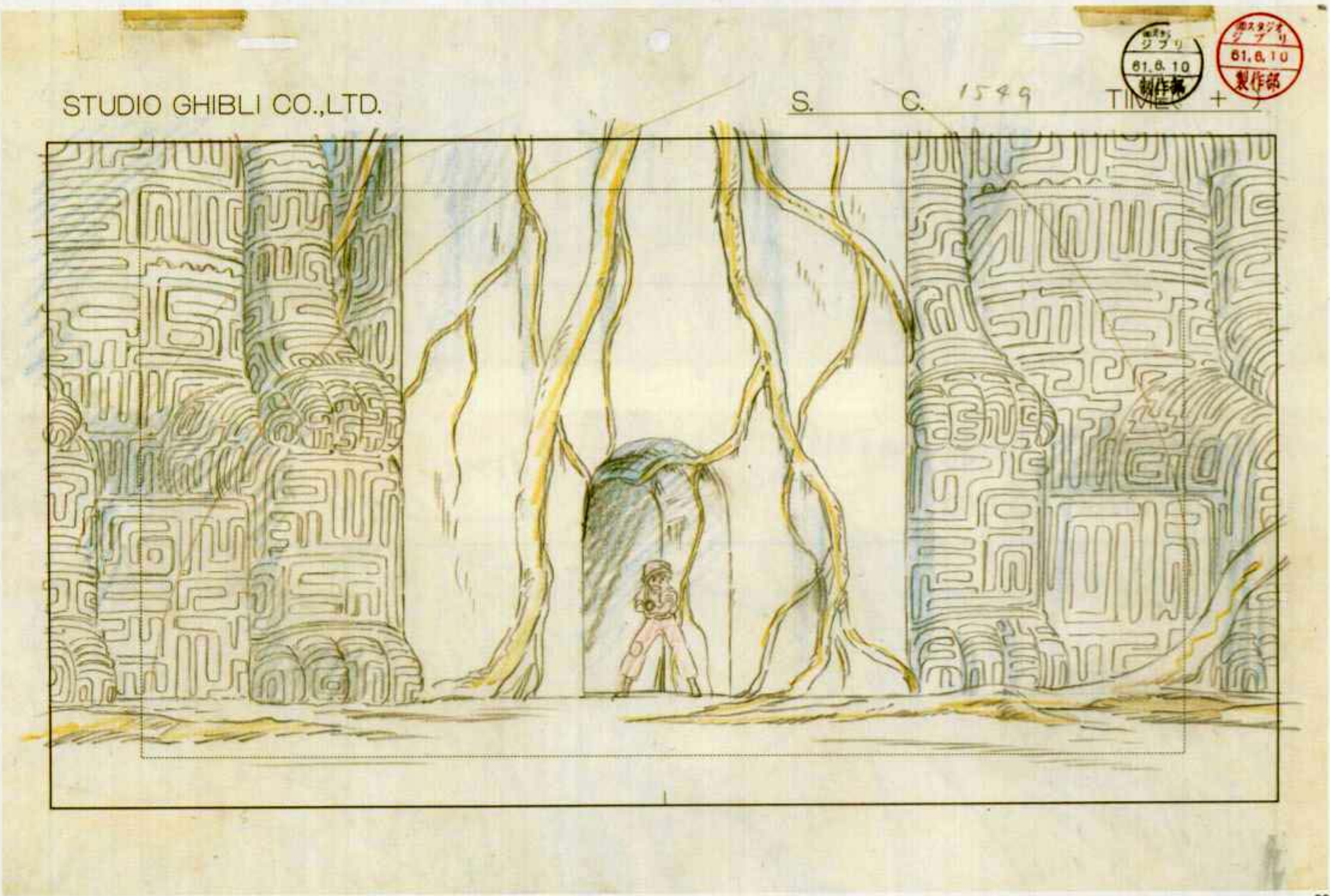
83


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

84


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

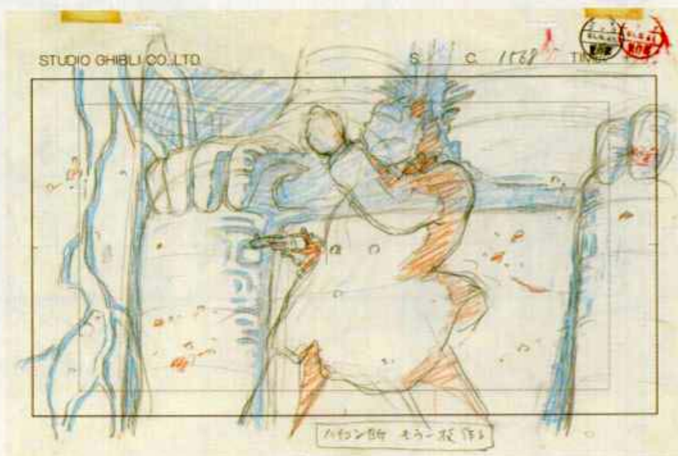
85


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 1549
61.6.10
製作部

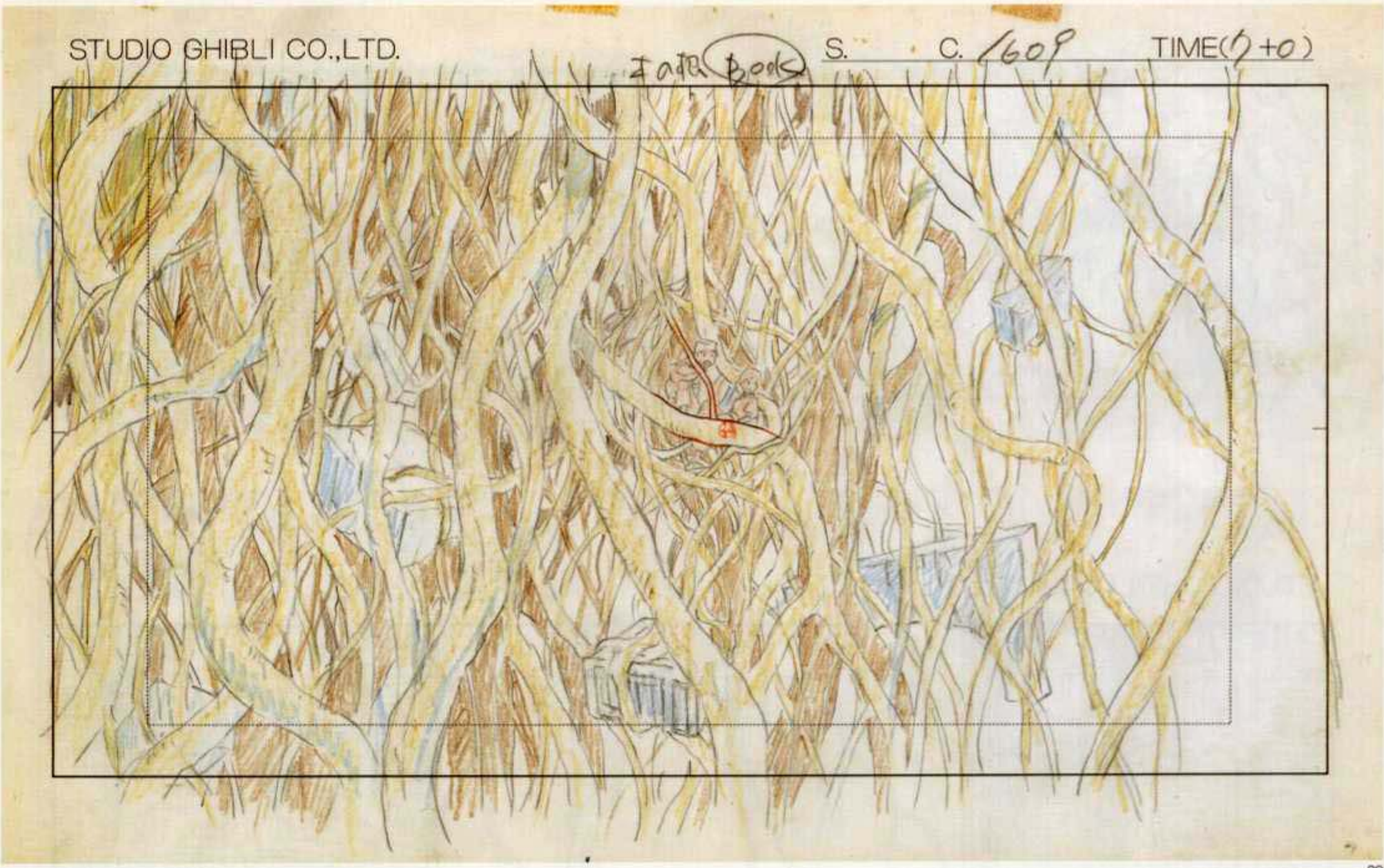
86


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

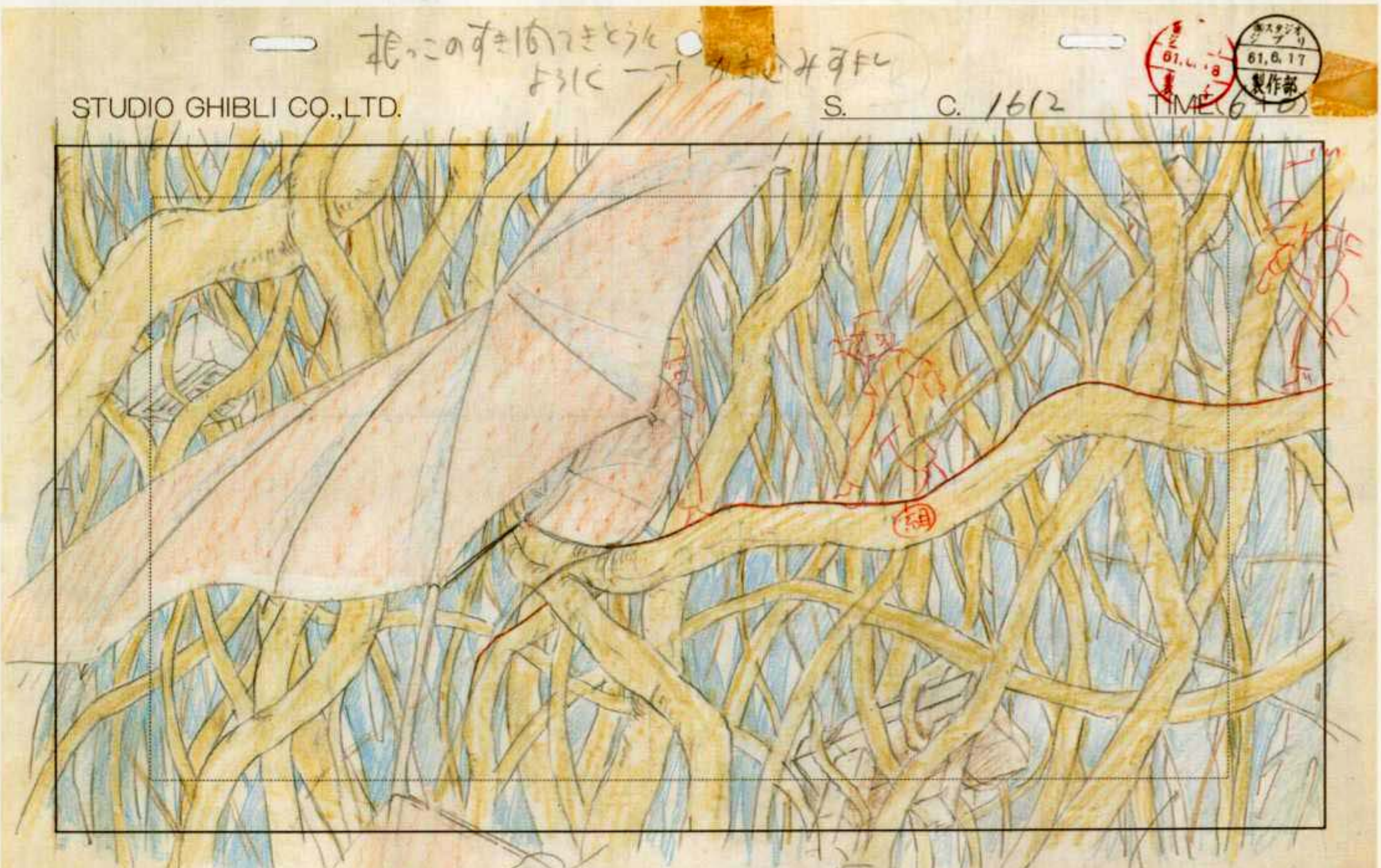
87


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

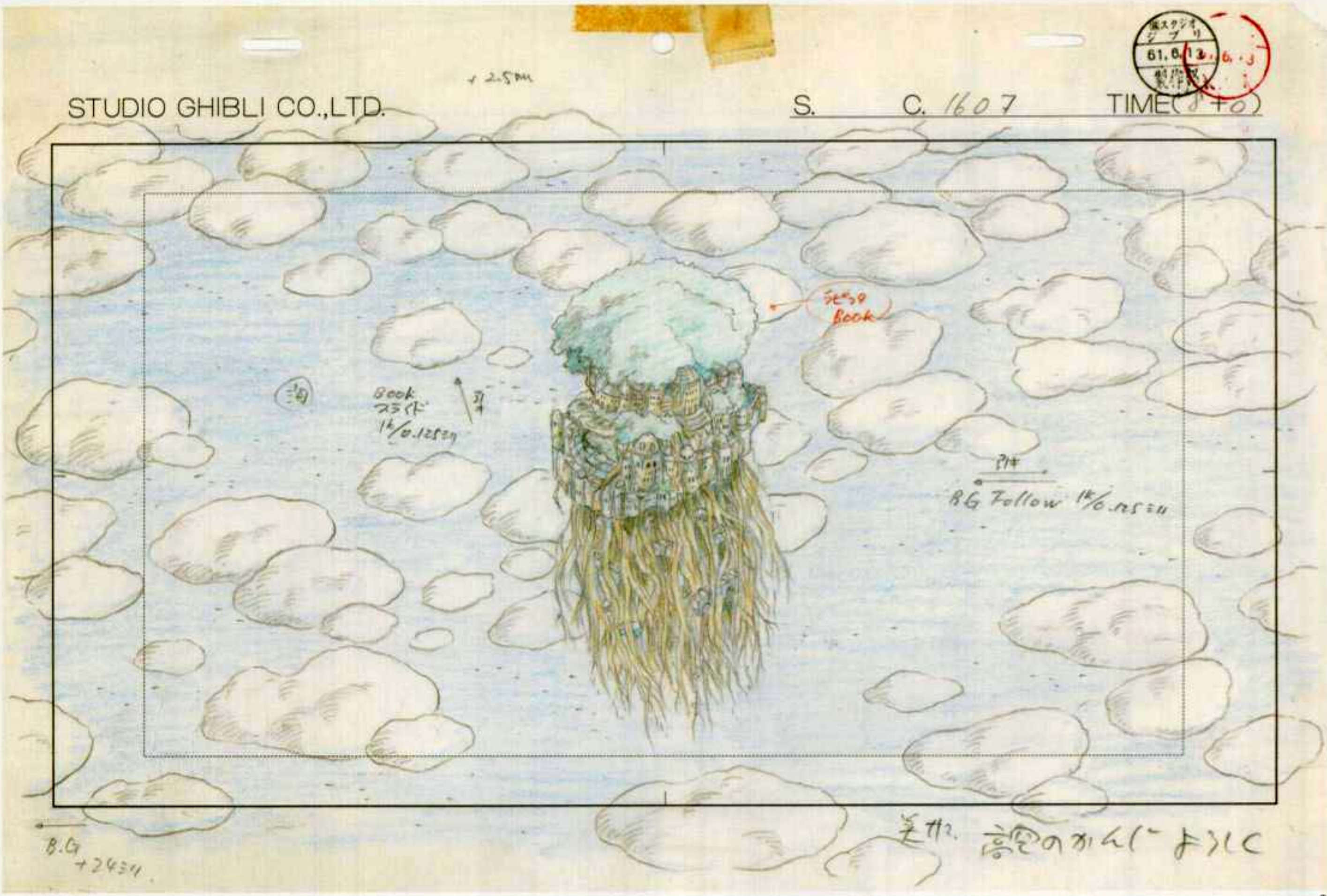
88


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
木の根 Books
S.
C. 1609
TIME(7+0)

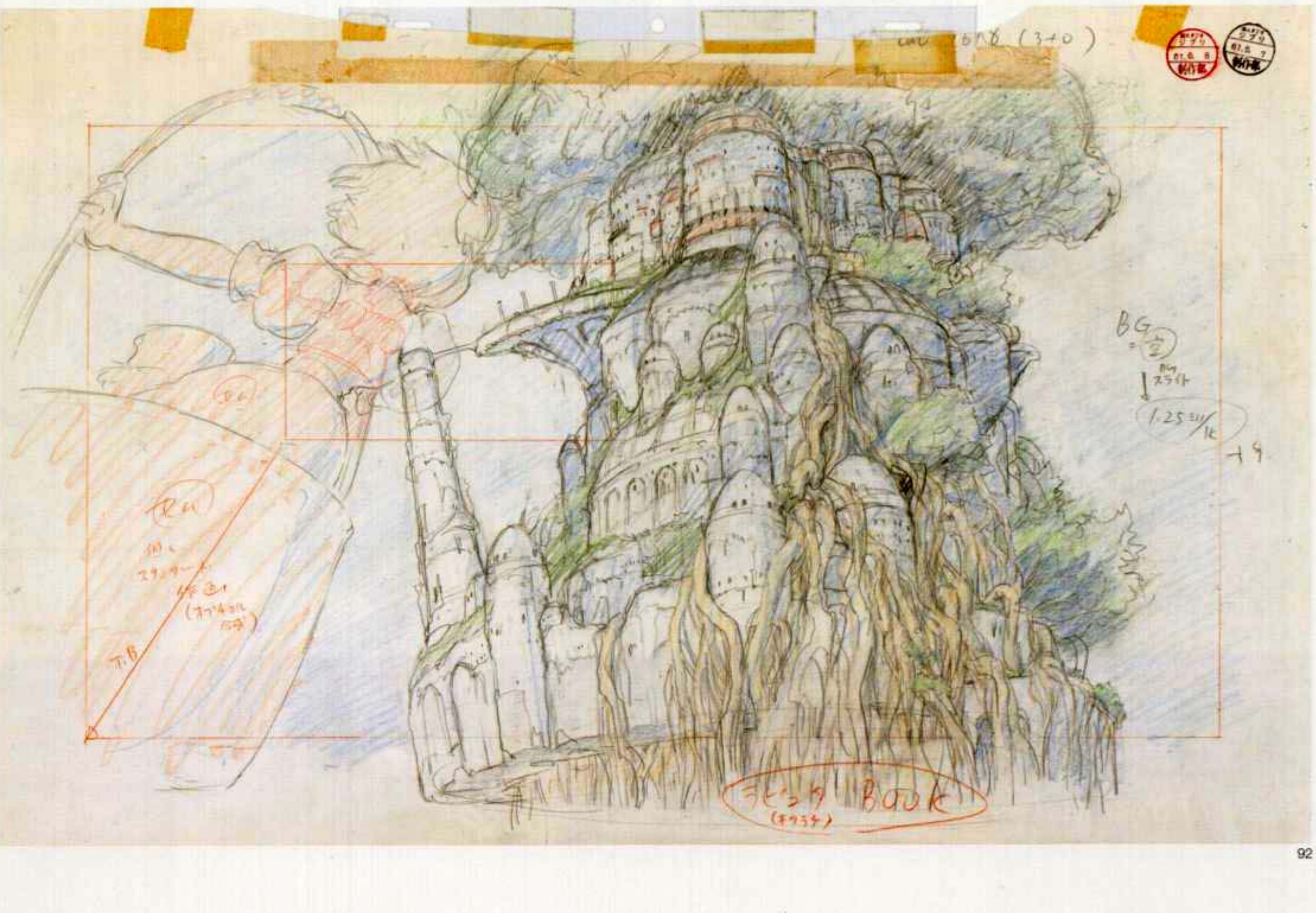
89


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 1612
61,6,17
製作部

90


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 1607
TIME(3+0)
Book
スライド
BG Follow
B.G

91


BG
スライド
T.B
ラピュタ BOOK

92

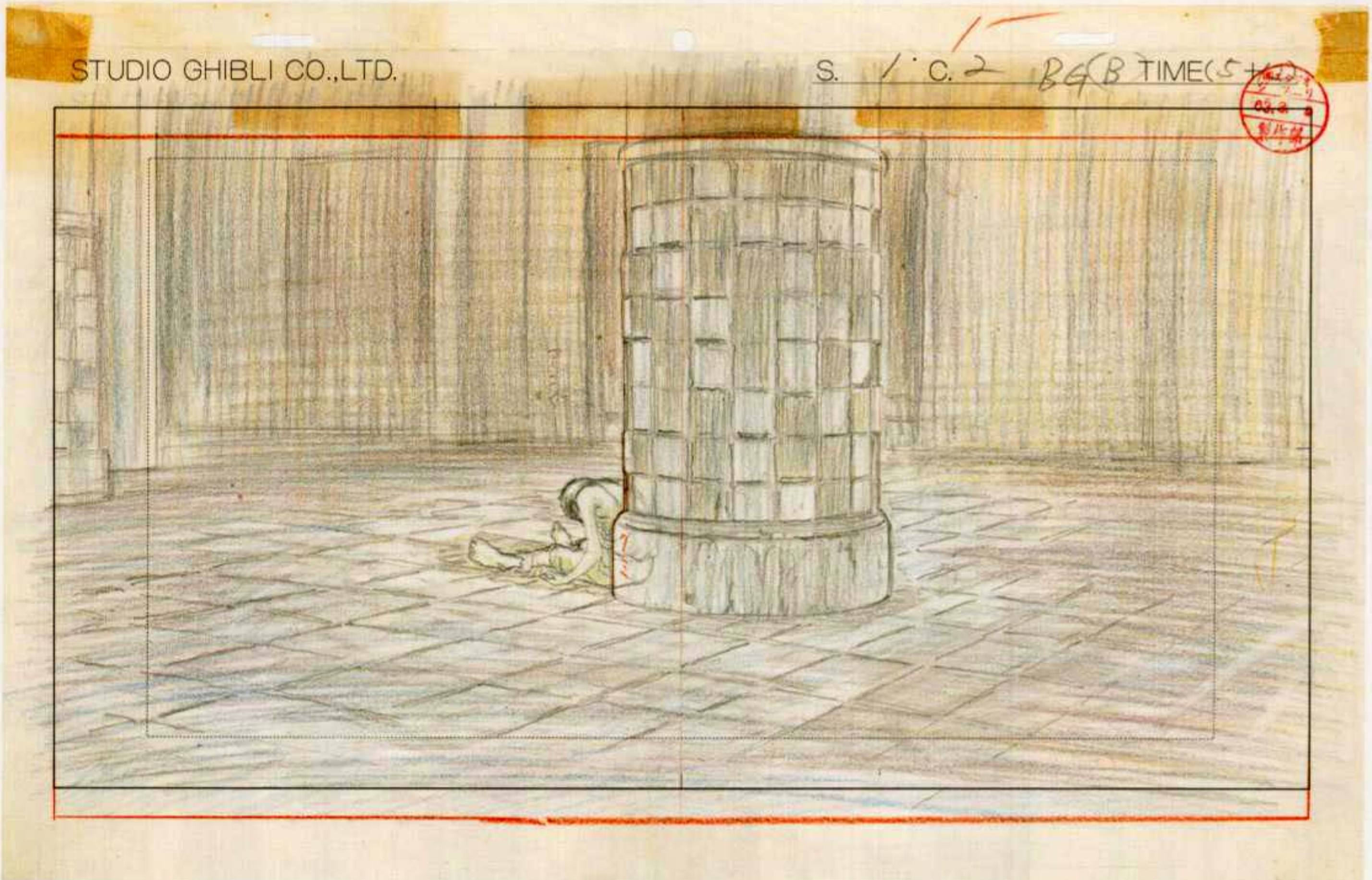


火垂るの墓

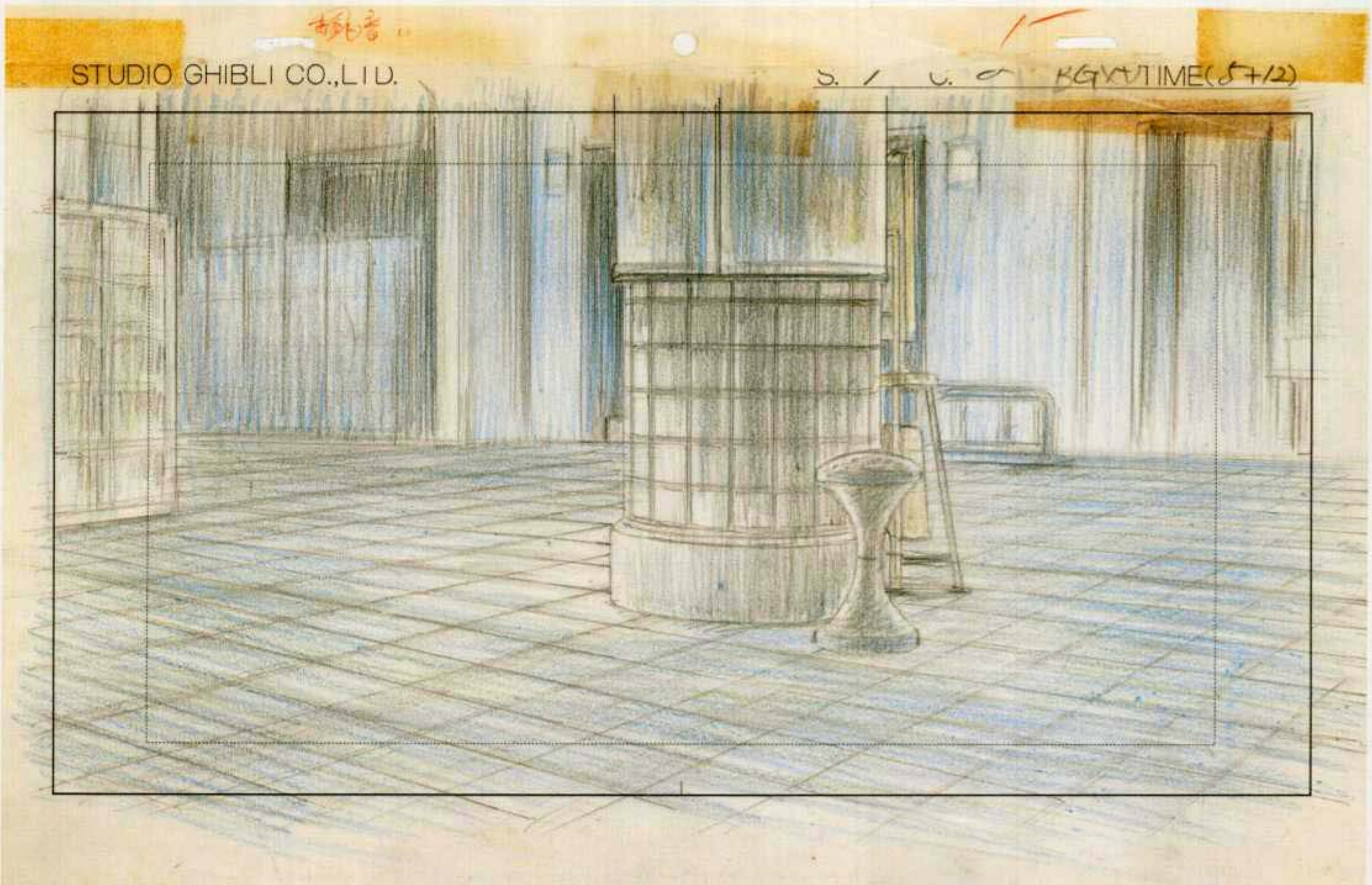
Grave of the Fireflies

1988年 監督／高畑 勲 作画監督／近藤喜文 レイアウト／百瀬義行 美術監督／山本二三 制作／スタジオジブリ

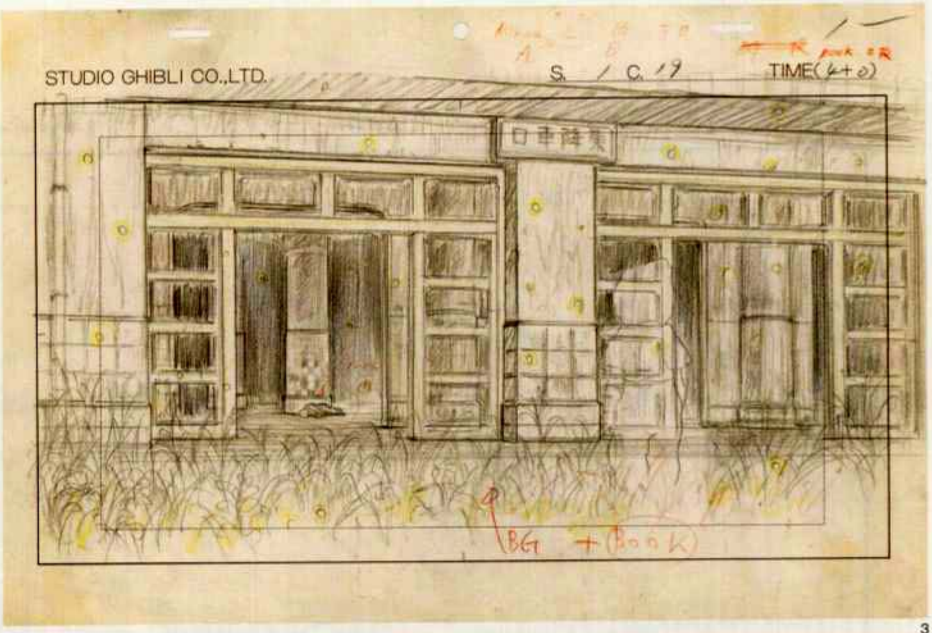
1945年の夏。終戦の前後に、たったふたりで生きようとした兄妹の悲劇──。作家・野坂昭如の直木賞を受賞した同名小説を映画化した、高畑勲監督作品。「となりのトトロ」との2本立てで劇場公開された。自ら絵を描かない高畑作品では、監督の意図を汲みながら、レイアウトのチェックや修正をする専門の担当者が立つ。本作では百瀬義行がその重責を担った。高畑勲、近藤喜文、百瀬義行、山本二三といったスタッフがつくりだした、リアリティあふれる終戦間際の神戸の風景や、詩情あふれる情景、ふたりの兄妹の日常的な描写などは、原作者をして「アニメ恐るべし」と言わしめた。第1回モスクワ児童青少年国際映画祭グランプリほか受賞。


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 1 C. 2 BG(B TIME(5+

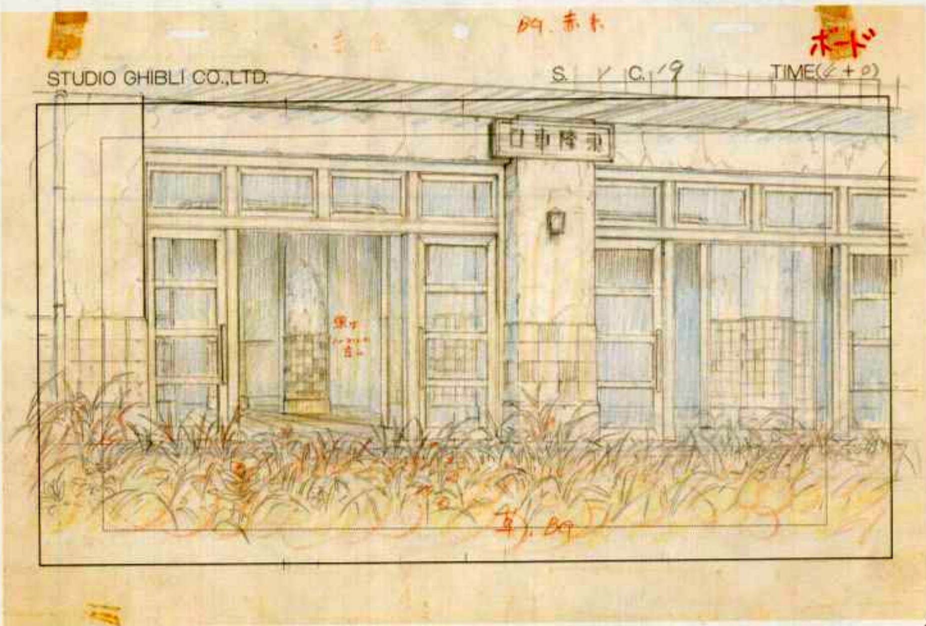
1


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
TIME(5+12)

2

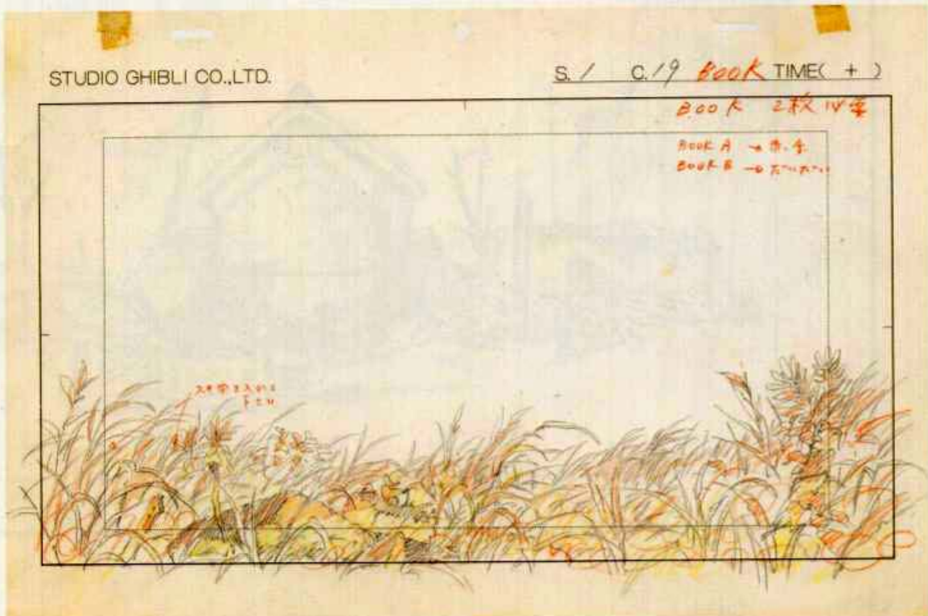

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. / C. 19
TIME(6+0)
日車降東
BG +BOOK

3

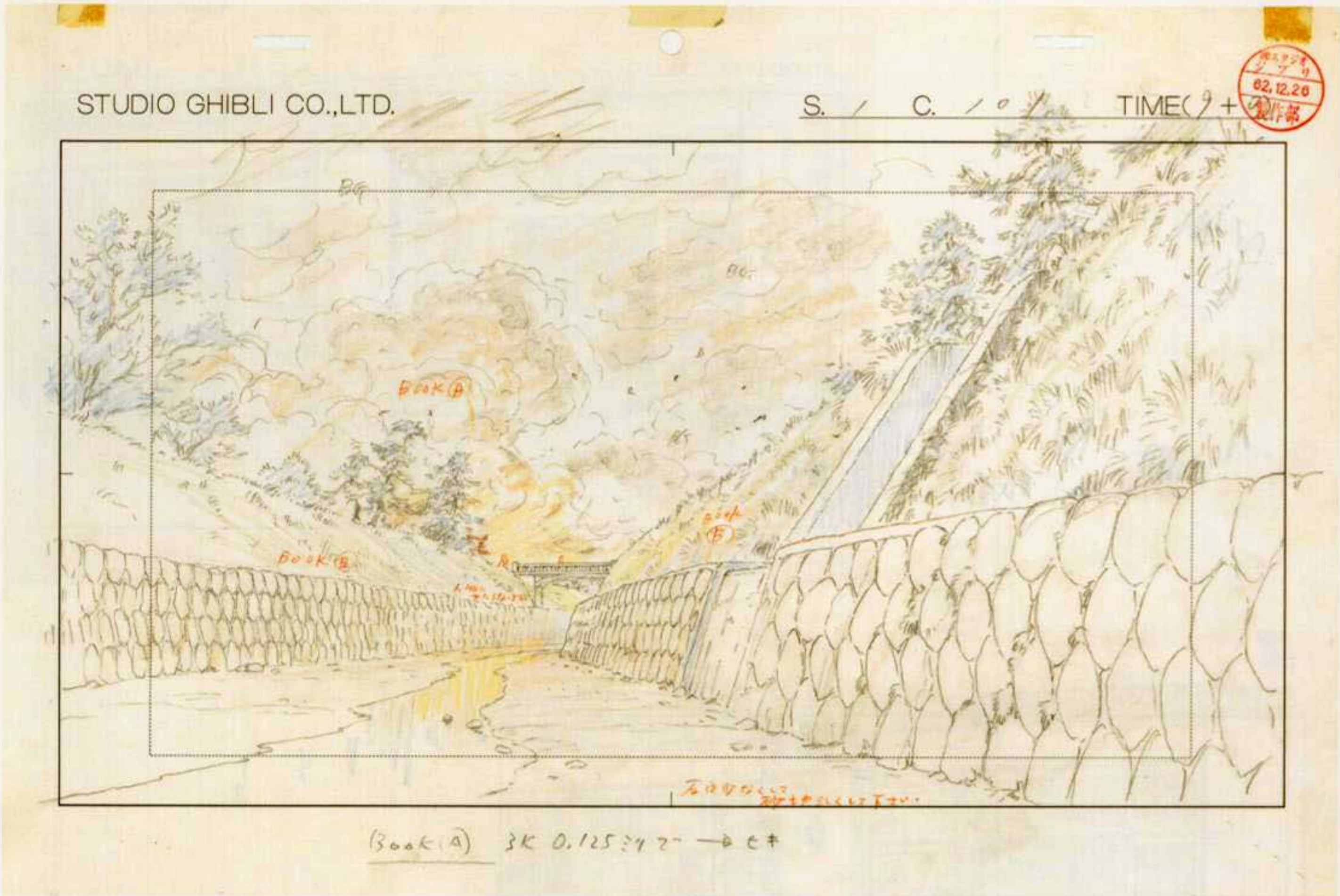

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. / C. 19
TIME(6+0)
ボード
日車降東

背景原図

4


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. / C. 19 BOOK
TIME(+)
BOOK 2枚 1/4

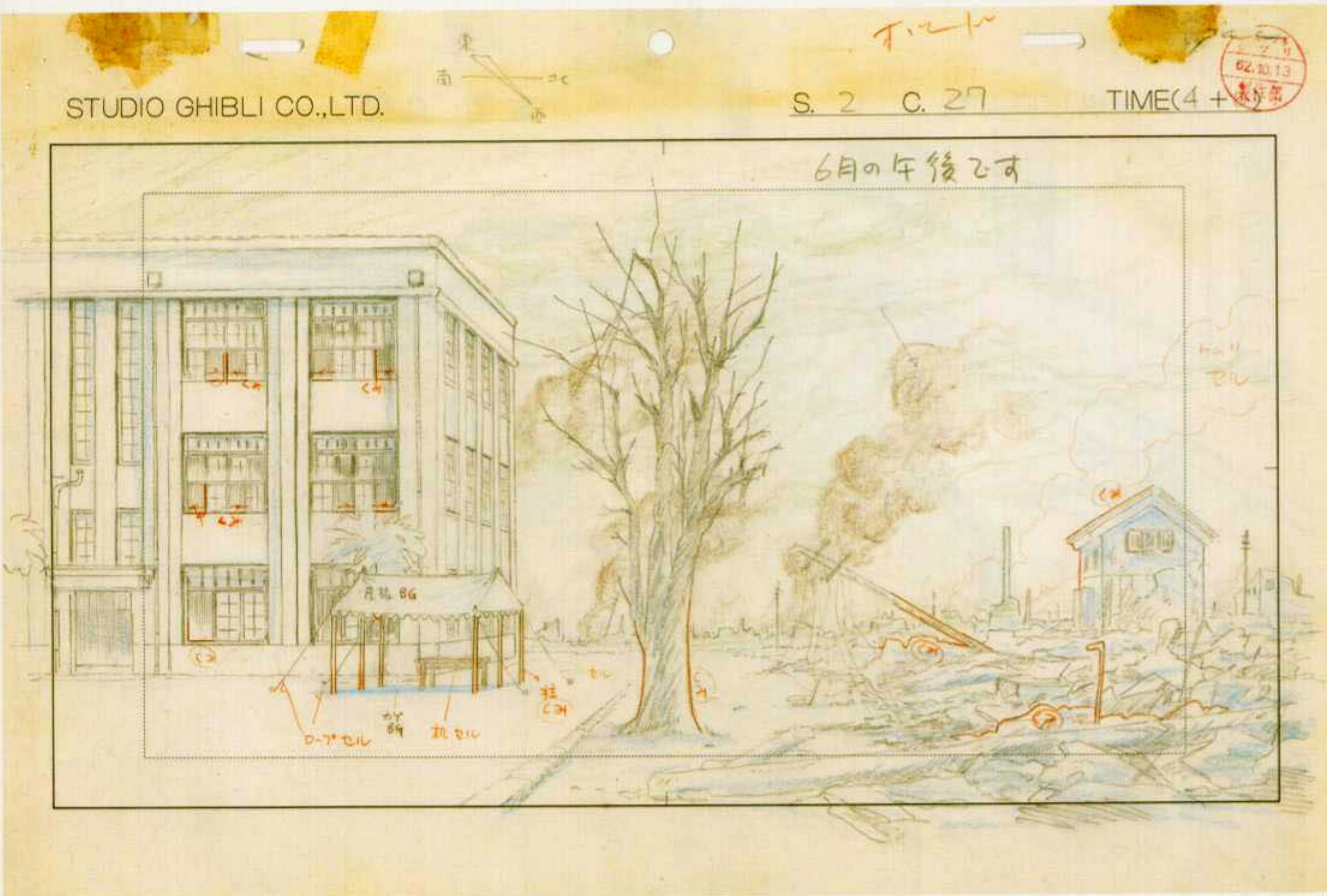
5



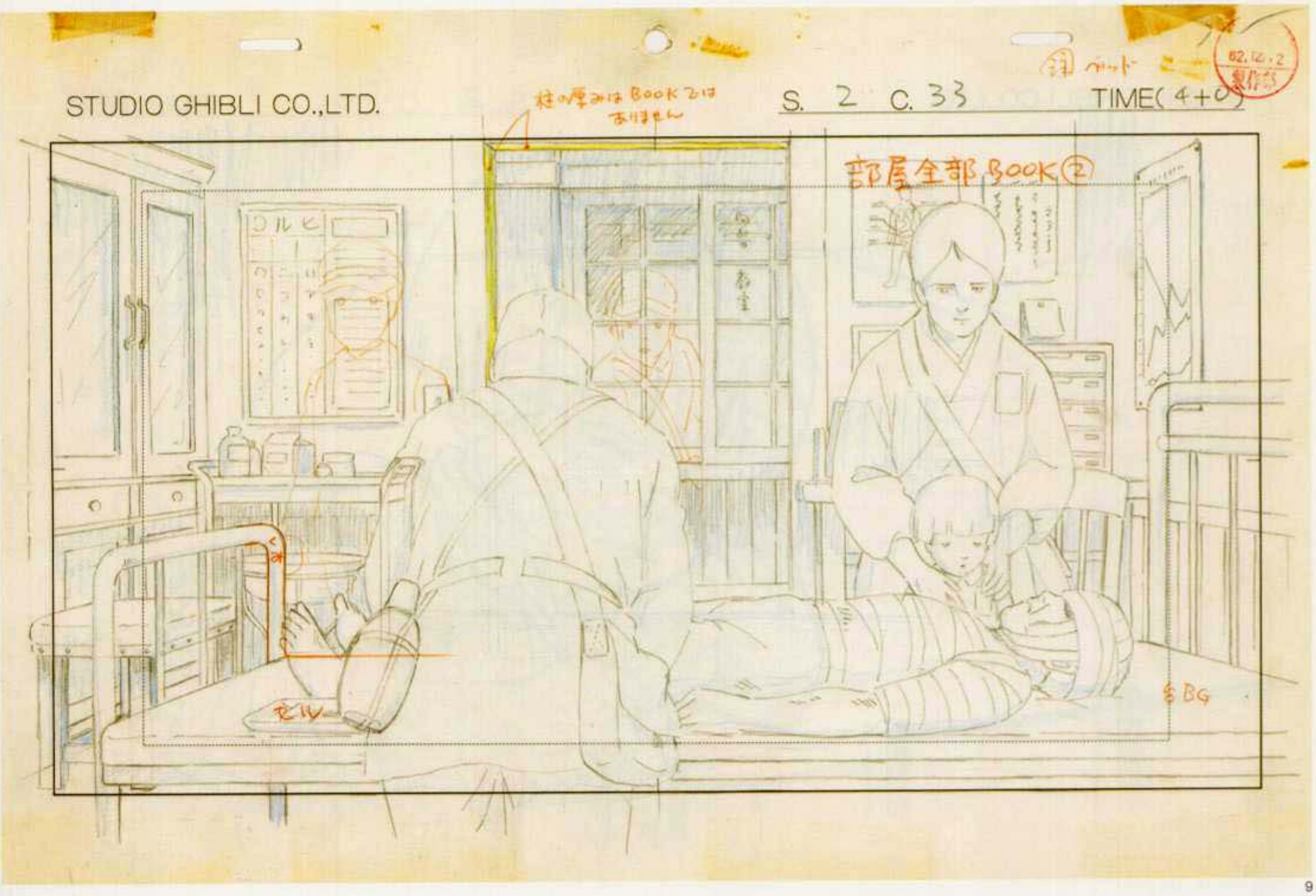
6



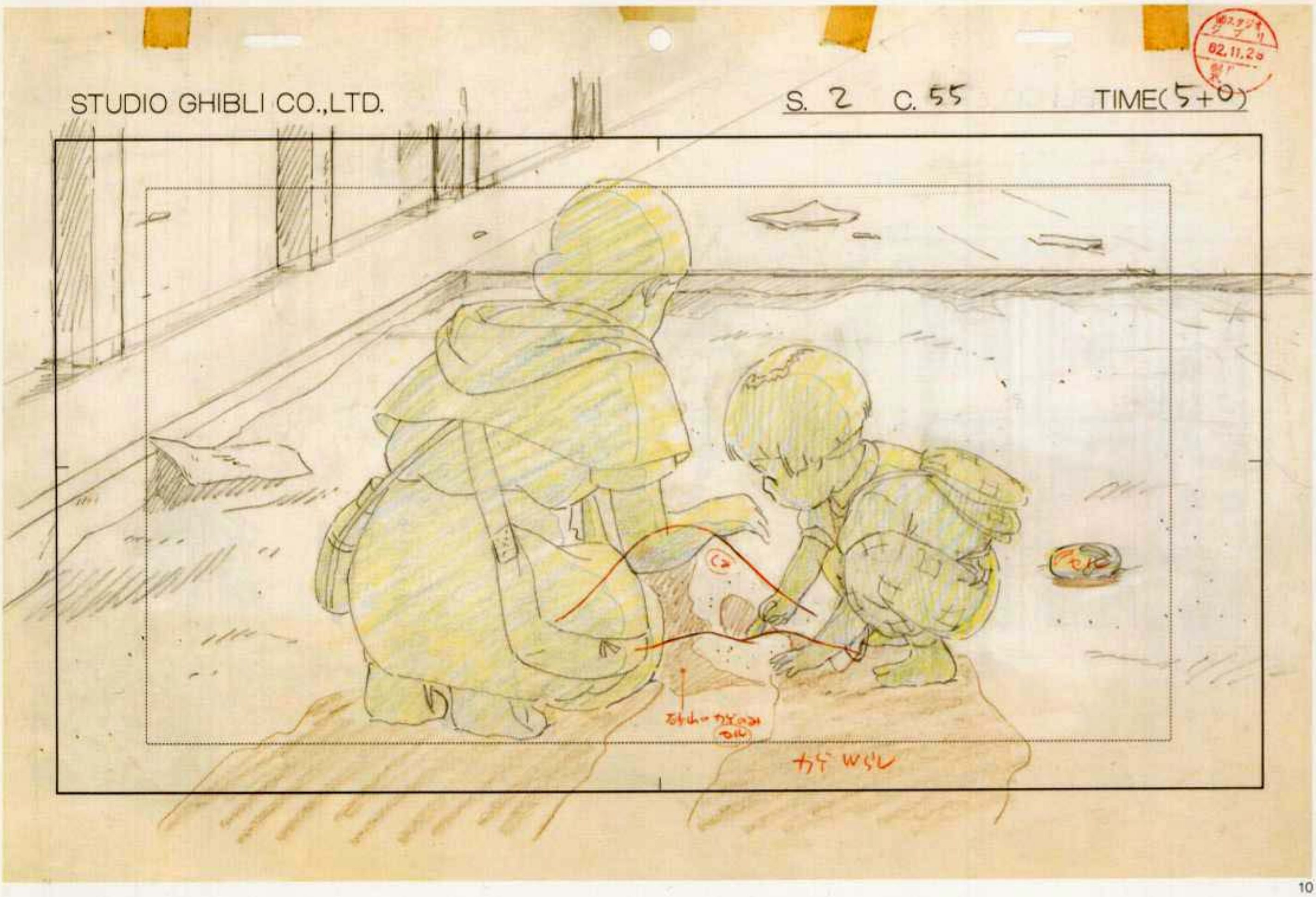
7


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 2 C. 27
TIME(4 +
6月の午後です

8


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
柱の厚みはBOOKではありません
S. 2 C. 33
TIME(4+0
部屋全部BOOK②

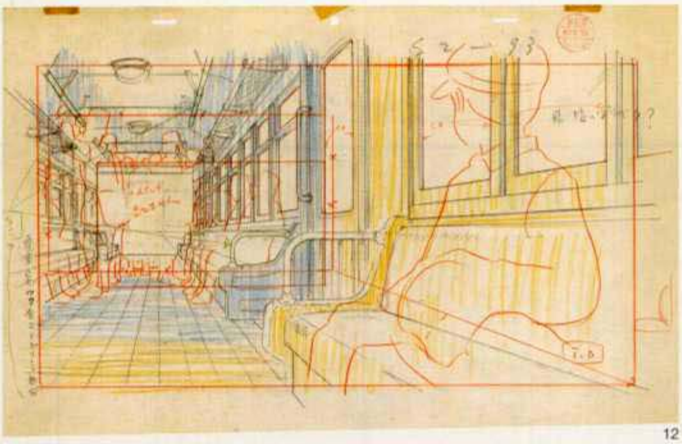
9


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 2 C. 55
TIME(5+0)

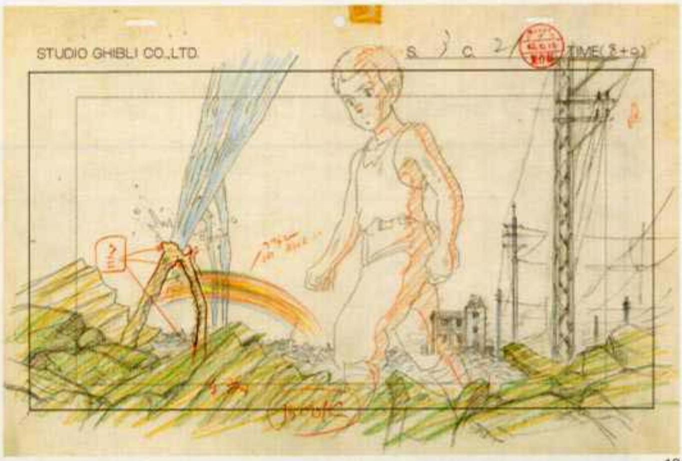
10


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 2 C. 76
TIME(

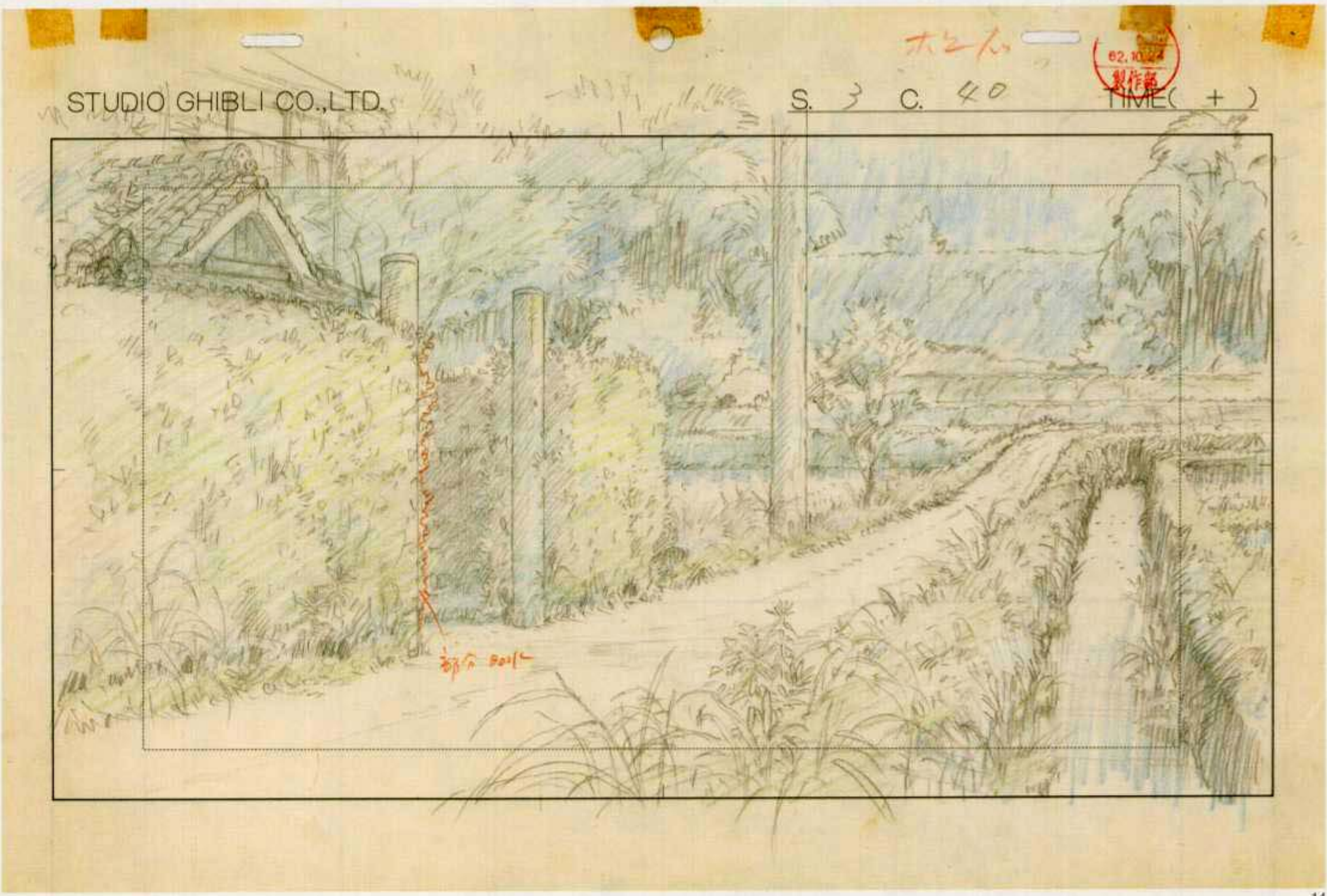
11



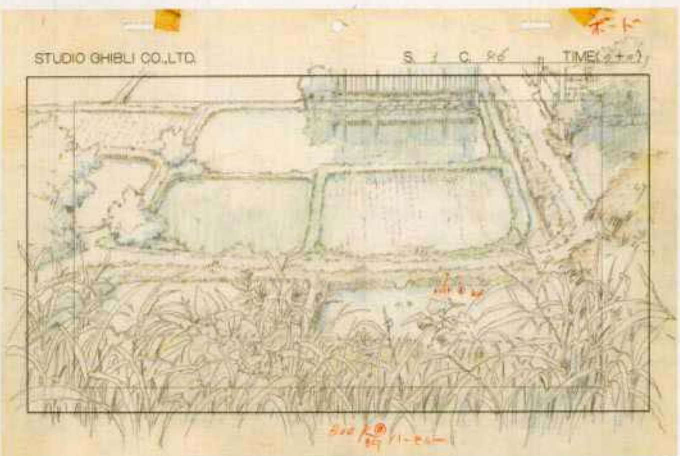
12


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

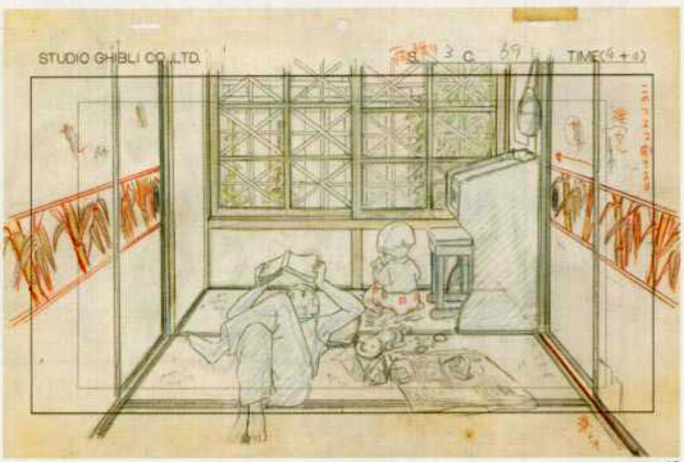
13


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 3 C. 40
TIME(+)

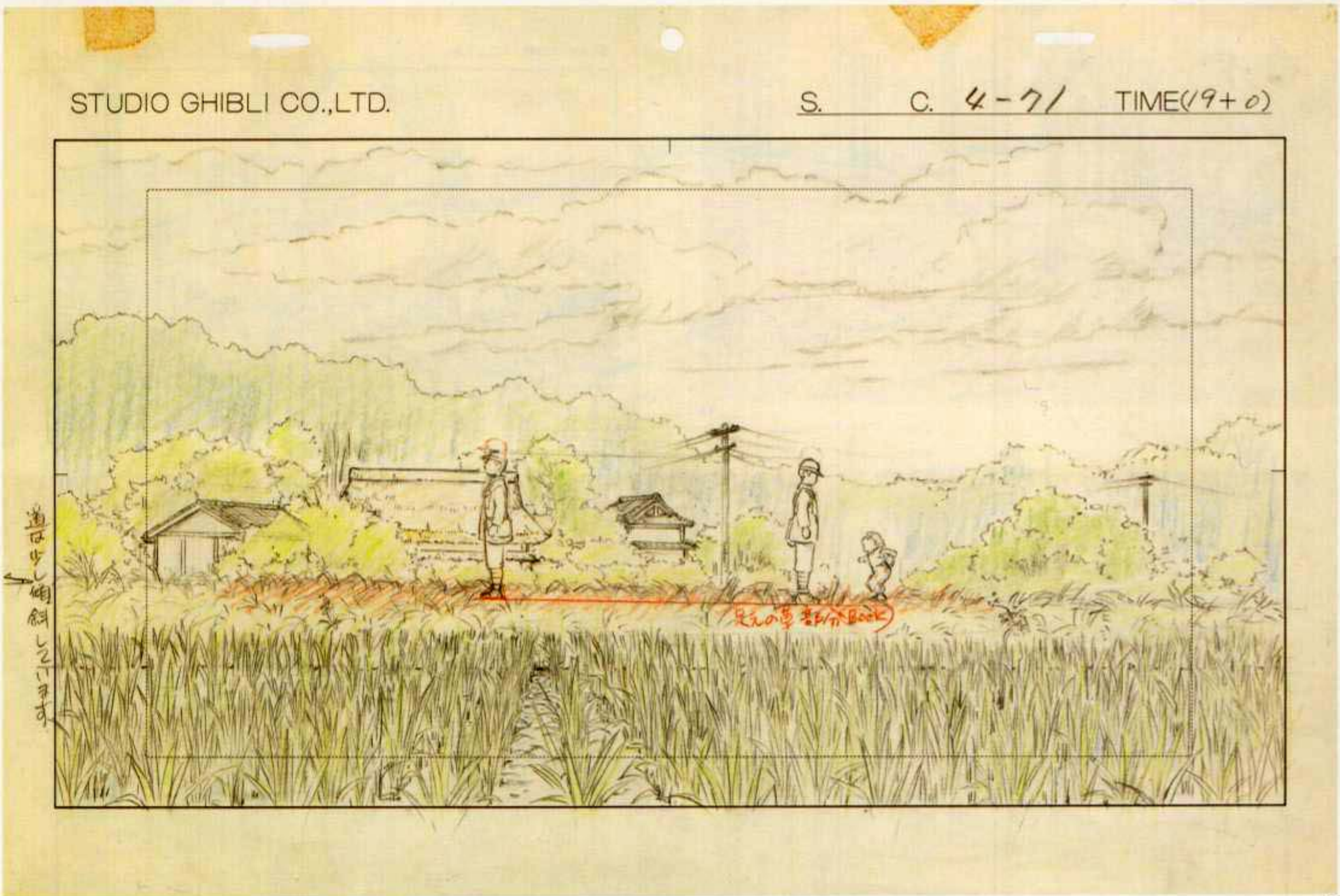
14


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

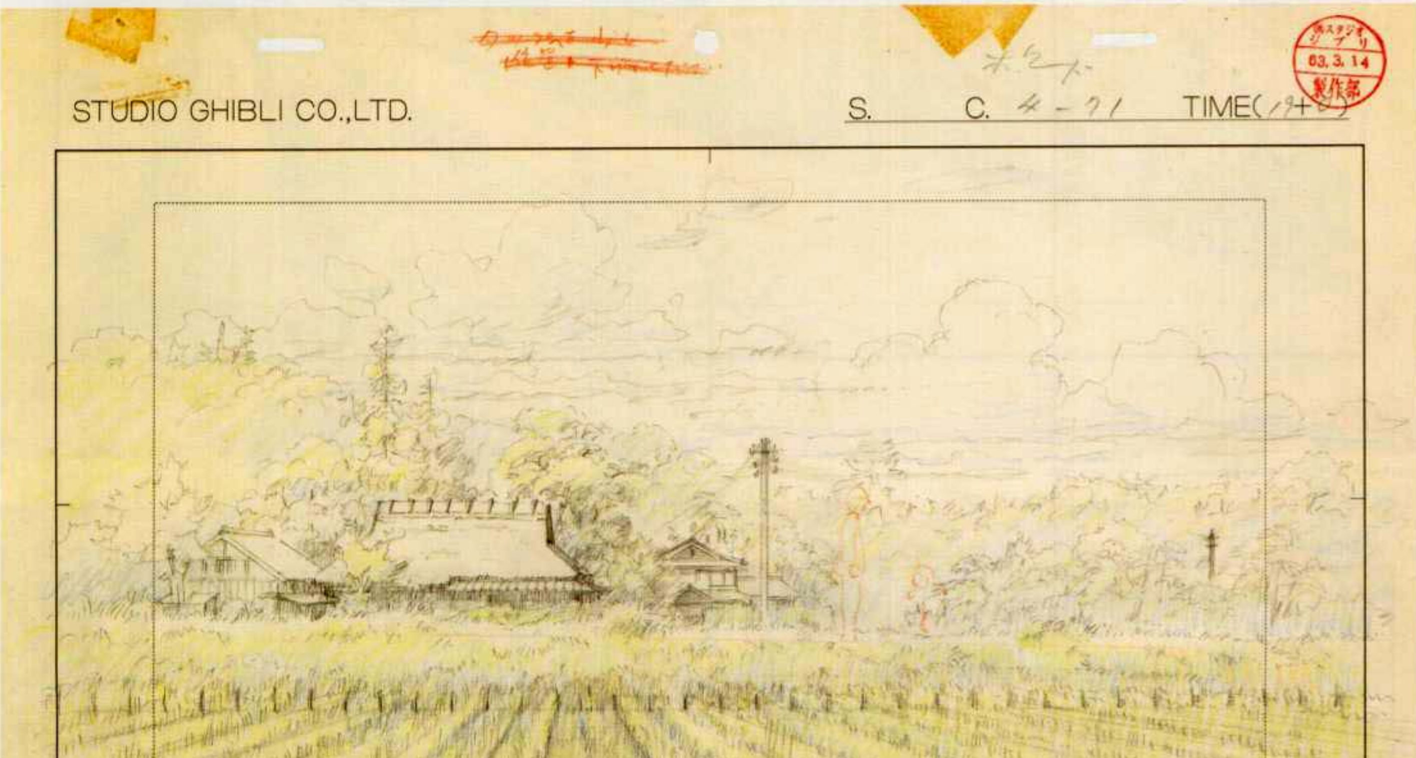
15


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

16

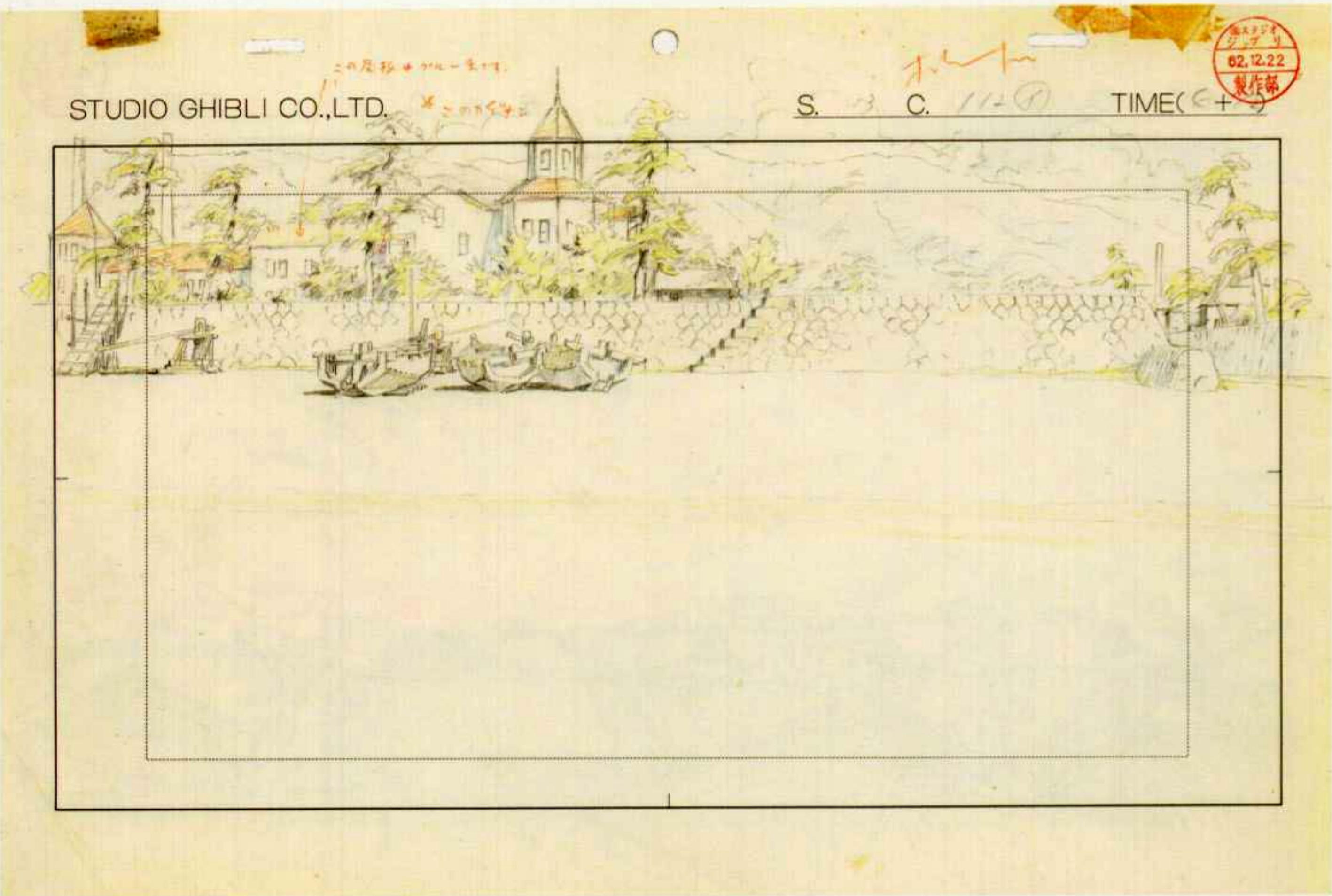

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 4-71
TIME(19+0)

17

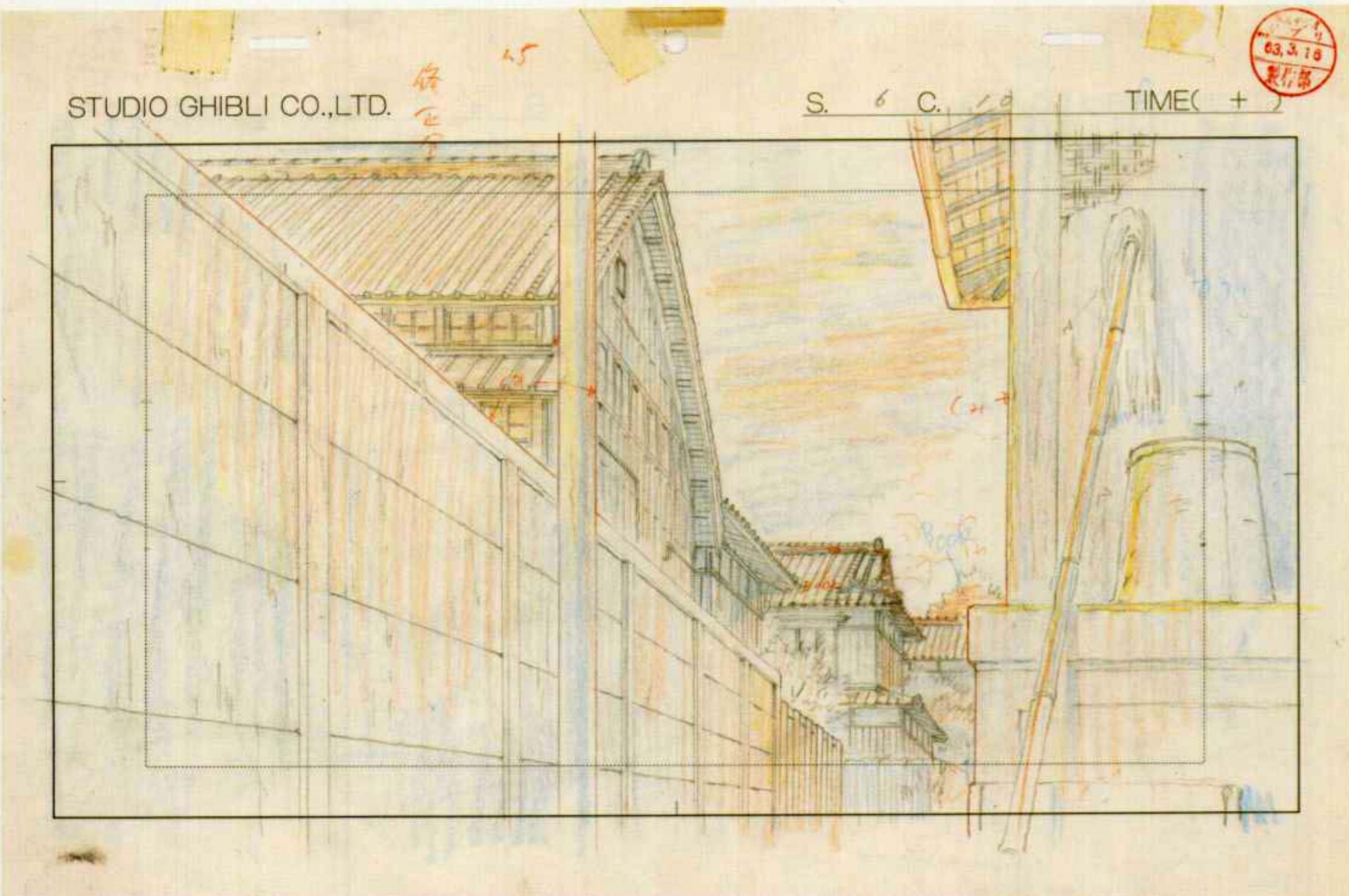

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 4-71
TIME(
63.3.14

背景原図

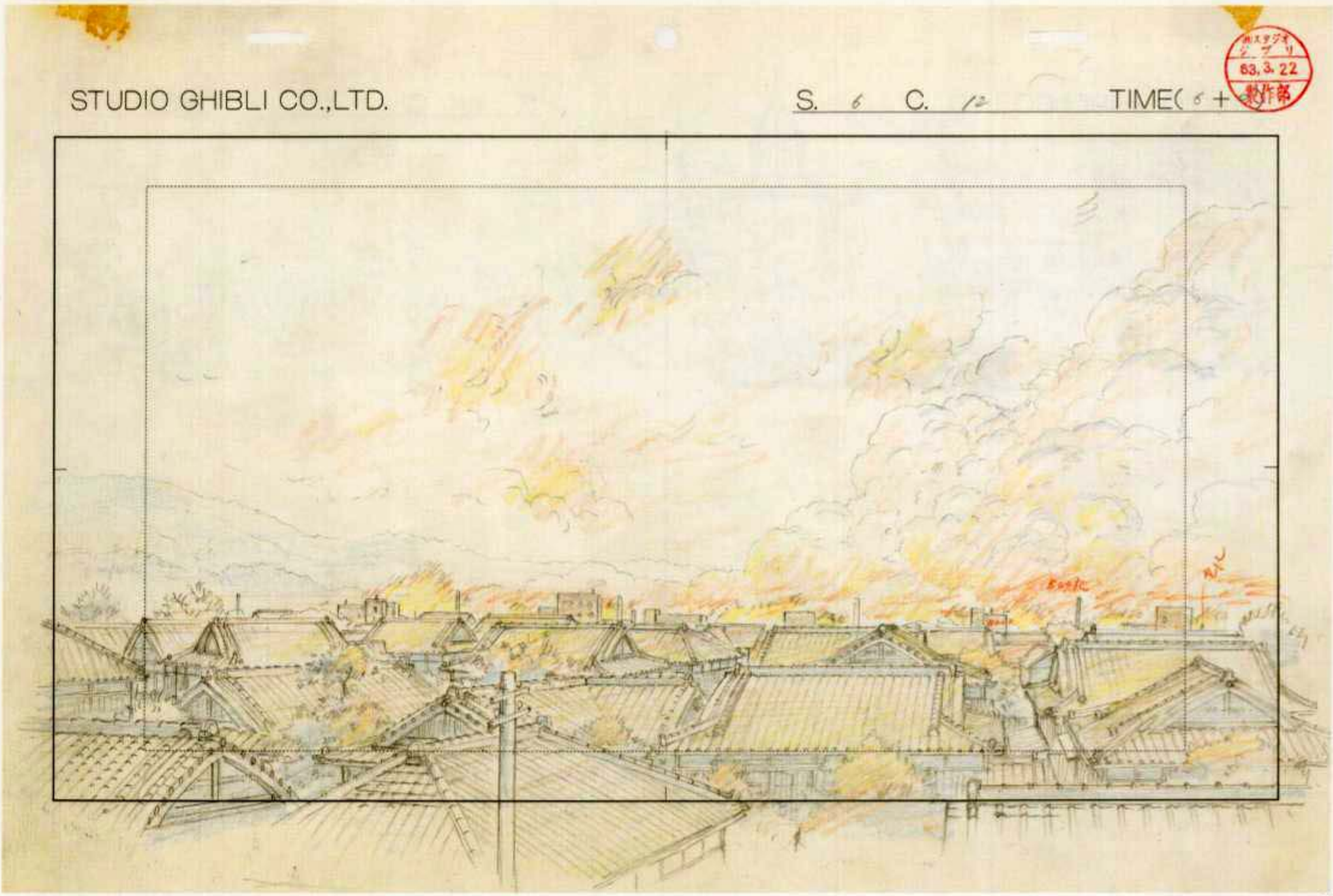
18


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME(+)
62.12.22
製作部

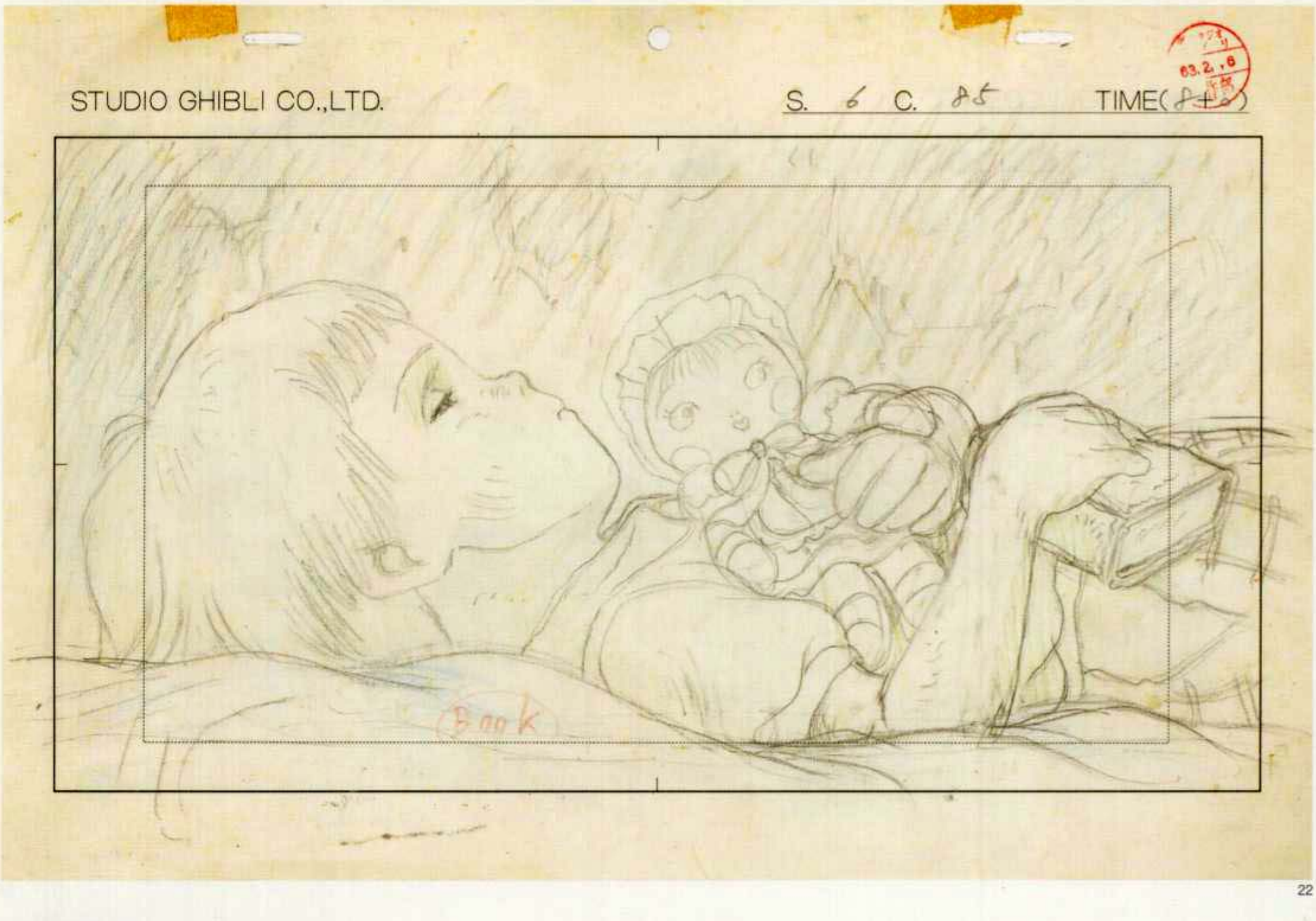
19


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 6 C. TIME(+)
63.3.16
製作部

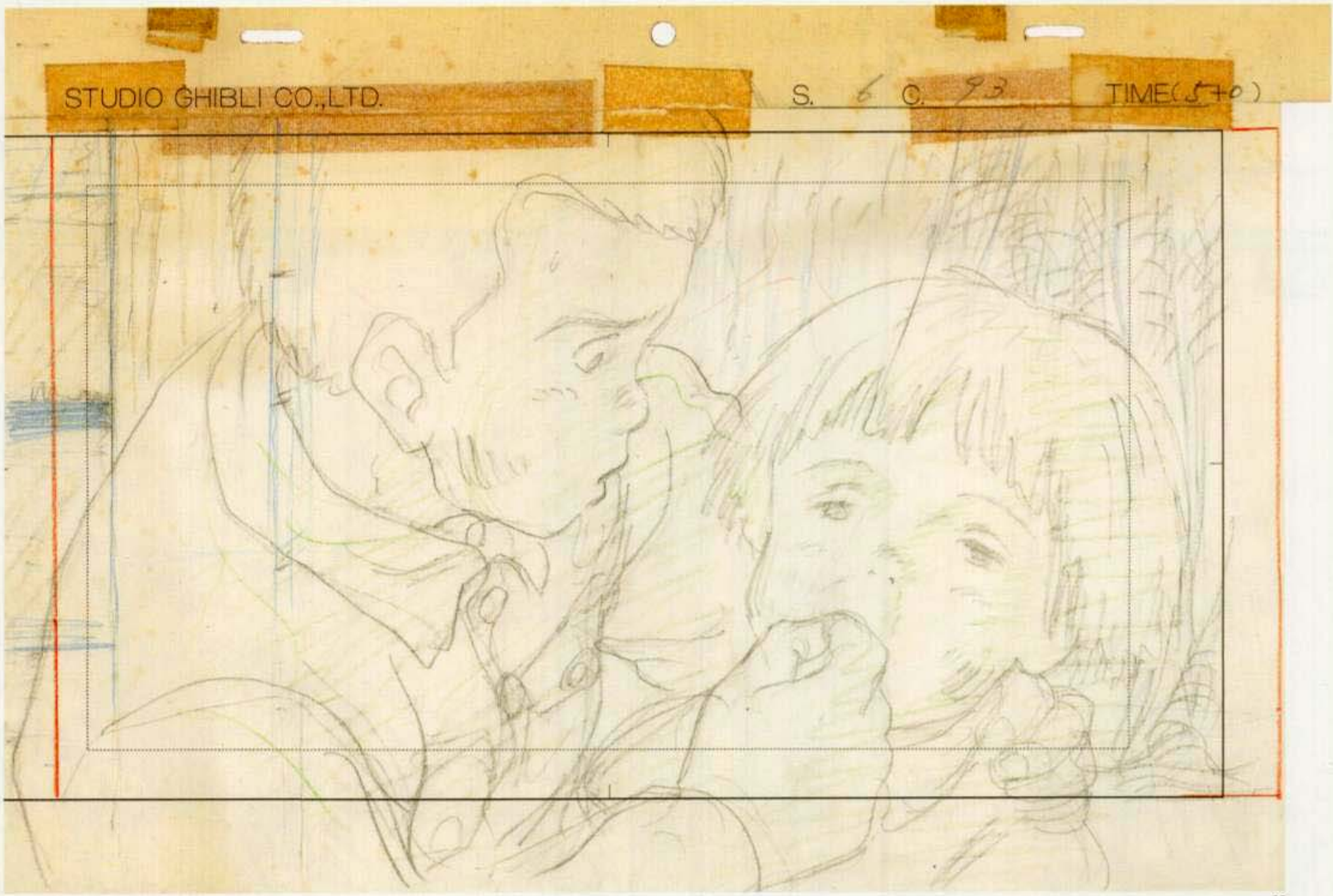
20


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 6 C. 12
TIME(
63. 3. 22
Book

21


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 6 C. 85
TIME(
63. 2. 8
Book

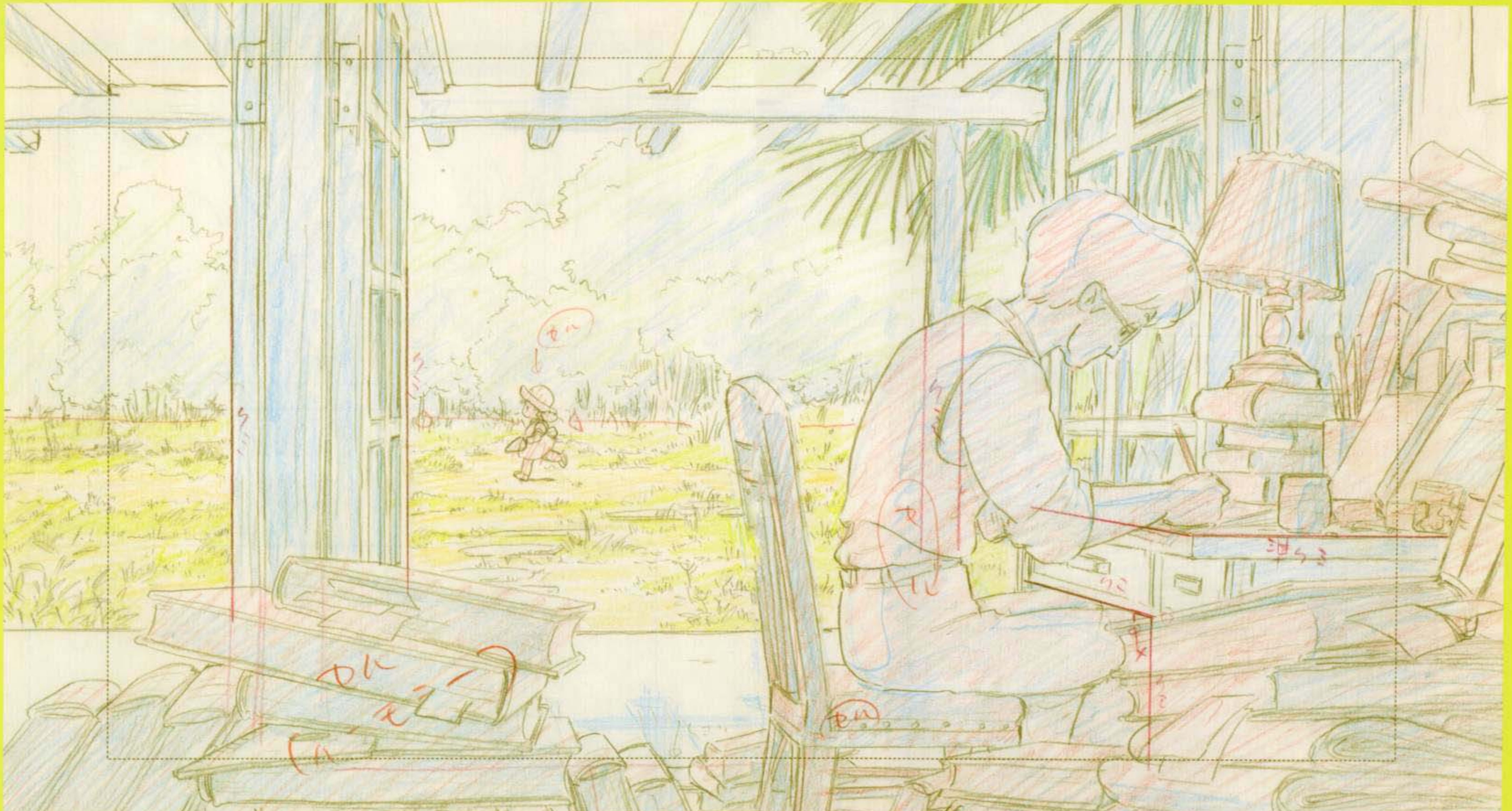
22


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 6 C. 93
TIME(5+0)

23


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 6 C. 153
TIME(22+0)
BOOK

24

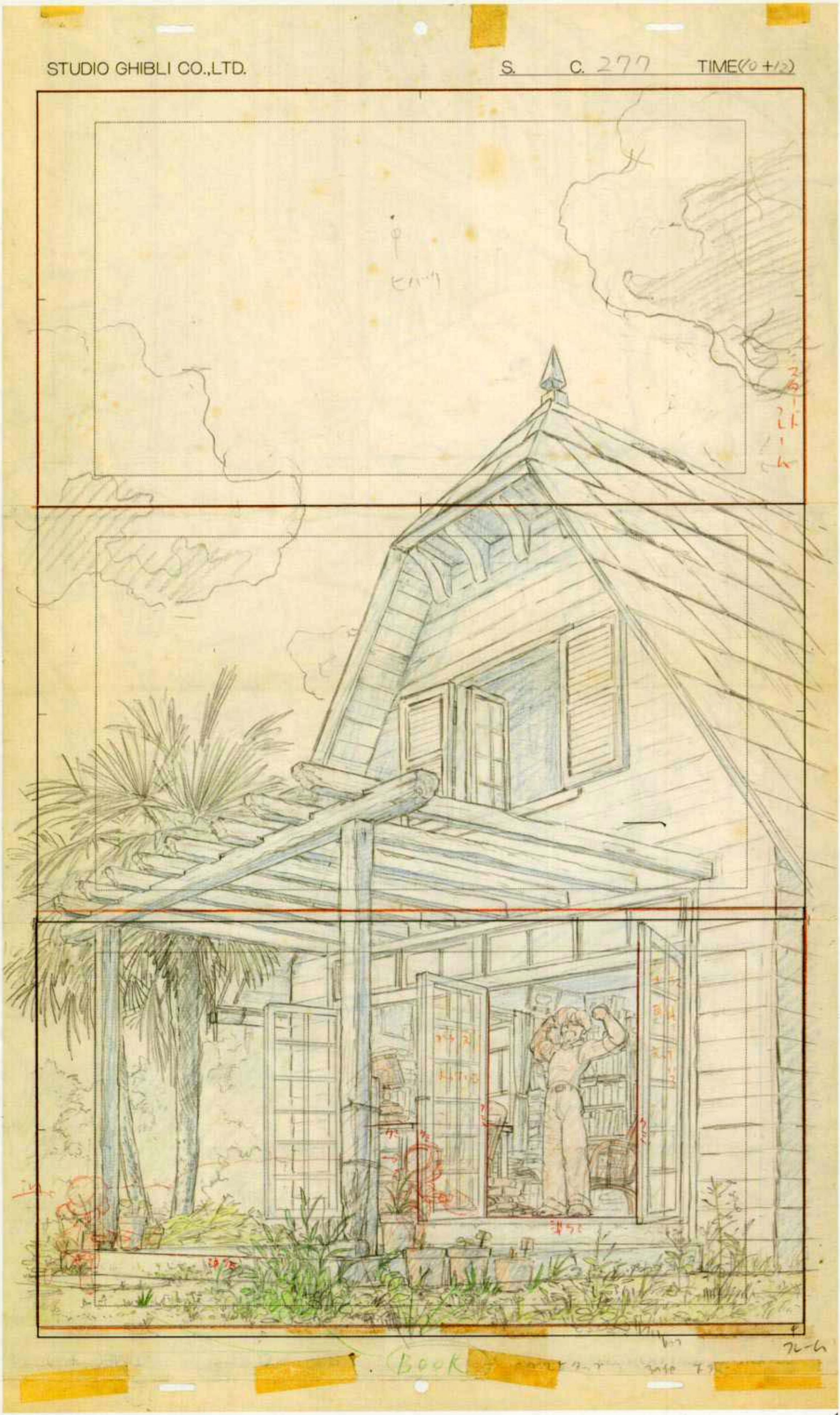


となりのトトロ

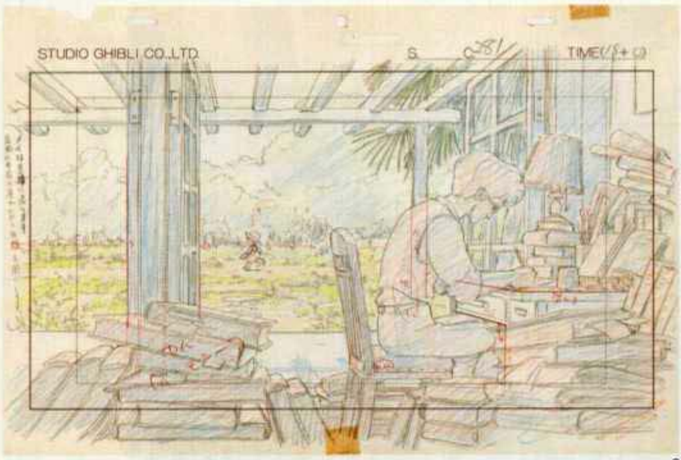
My Neighbor Totoro

1988年 監督／宮崎 駿　作画／佐藤好春　美術／男鹿和雄　制作／スタジオジブリ

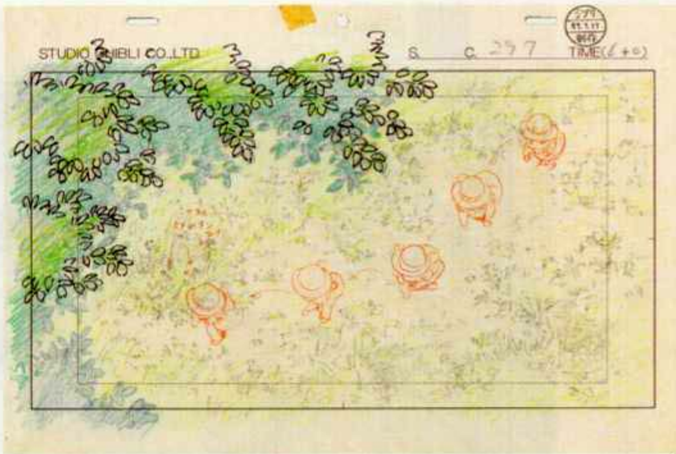
昭和30年代の郊外を舞台に、トトロやススワタリなどのユーモラスで不思議な「もののけ」たちと、都会育ちの姉妹のふれあいを描いたファンタジー作品。「火垂るの墓」との2本立てで劇場公開された。本作は宮崎駿が10年以上描きためていたイメージボードがベースとなっている。当初は"所沢のとなりのオバケ"と呼ばれていたが、縮まって"トトロ"となった。映画の制作にあたり、テーマのひとつとして、「身近にある自然の魅力を表現する」というねらいがあり、レイアウトにあたっても、身近にある森、暗い夜、刻々と移り変わる夕景などが丁寧に指示されている。それらを描いたスタッフの奮闘もあり、多くの人の心に残る日本の風景が描かれた作品となった。キネマ旬報ベストテン日本映画1位・読者選出1位など、多くの賞を受賞した。



1


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

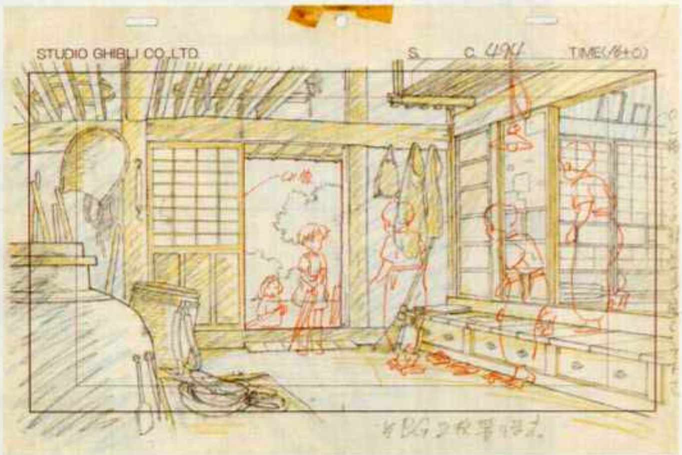
2


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

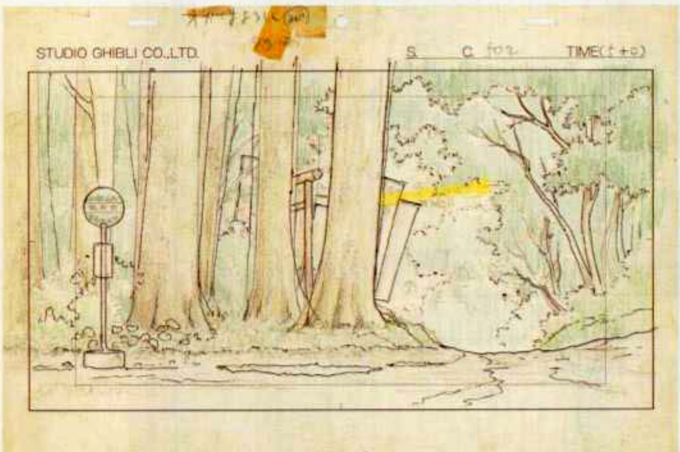
3


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

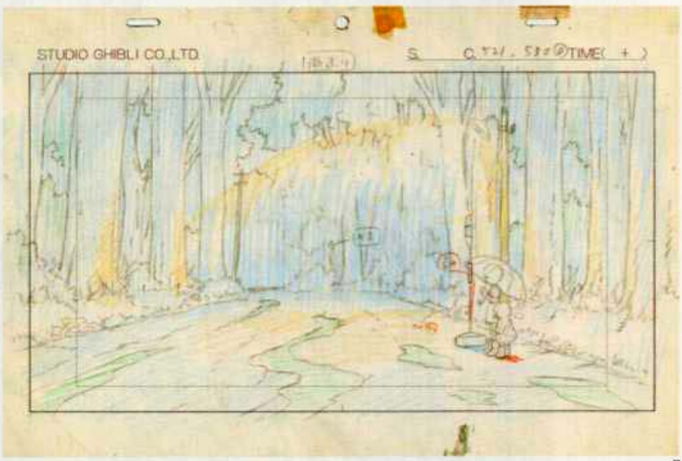
4


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

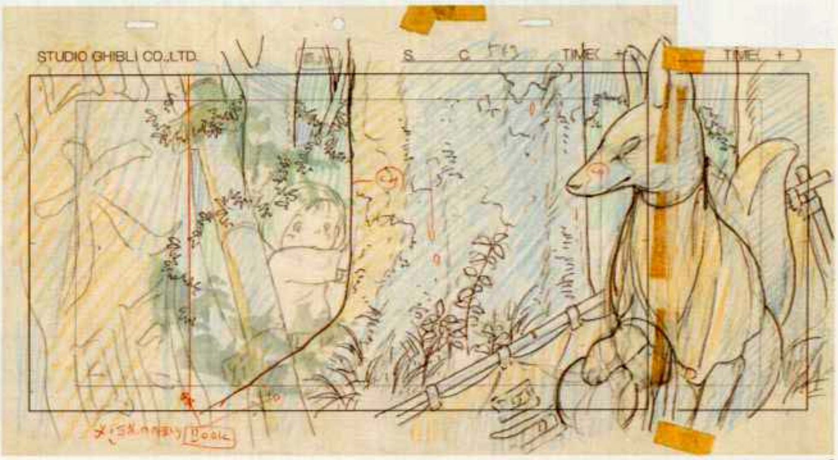
5


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

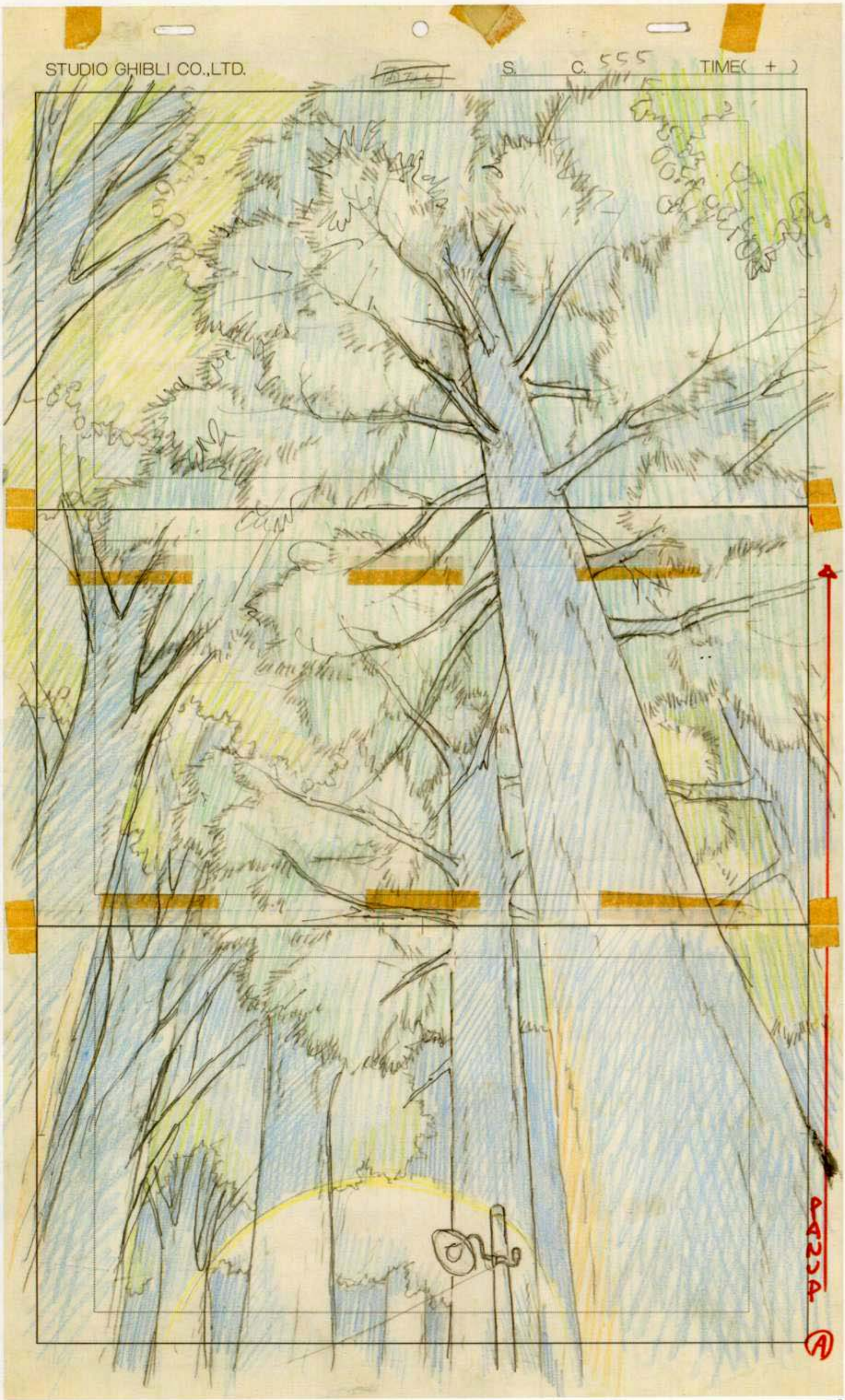
6


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

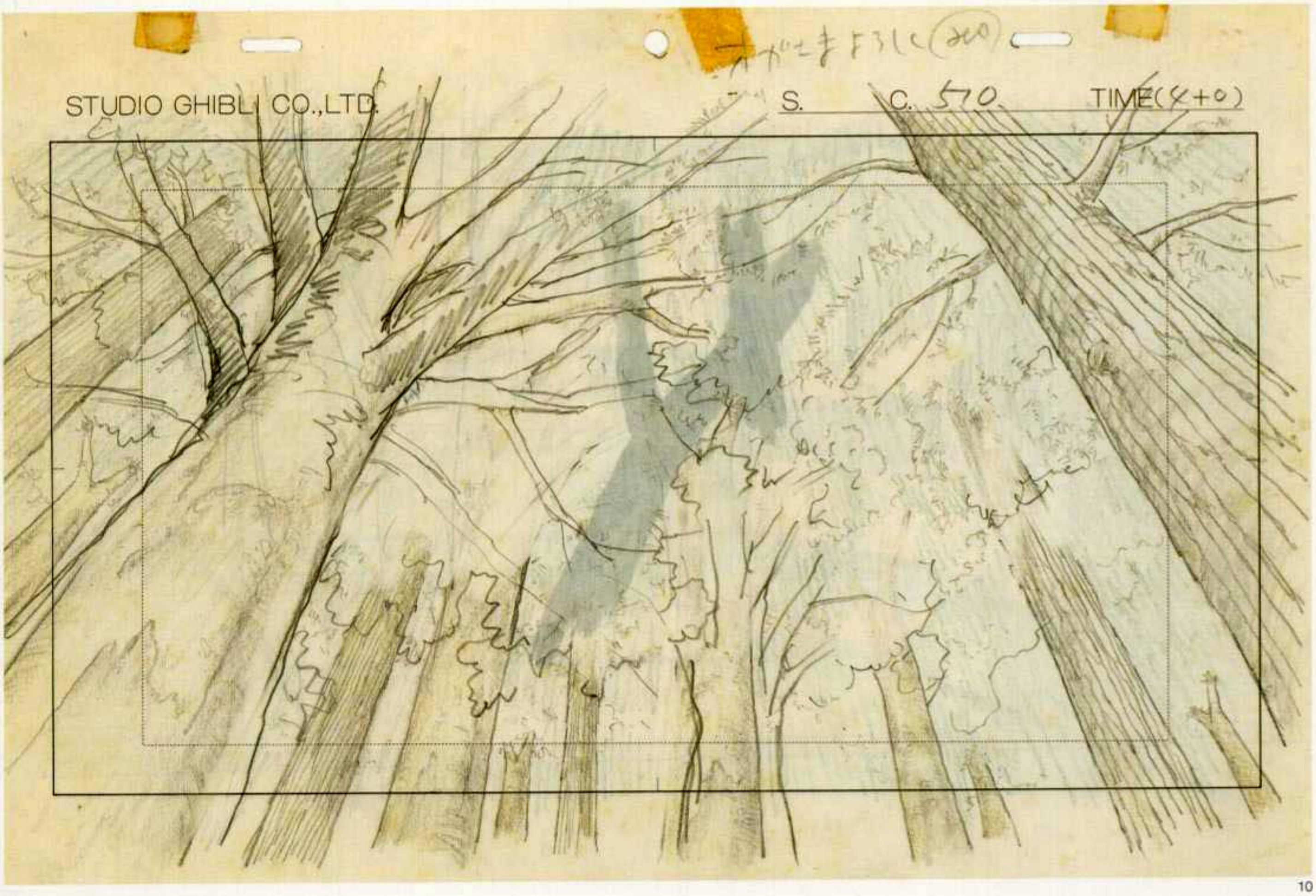
7


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

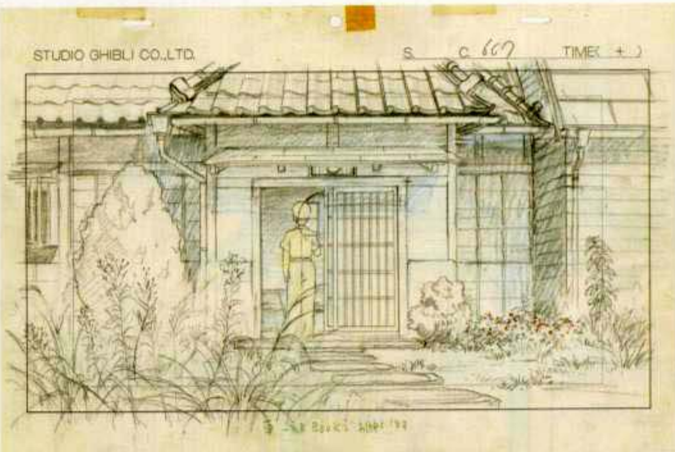
8



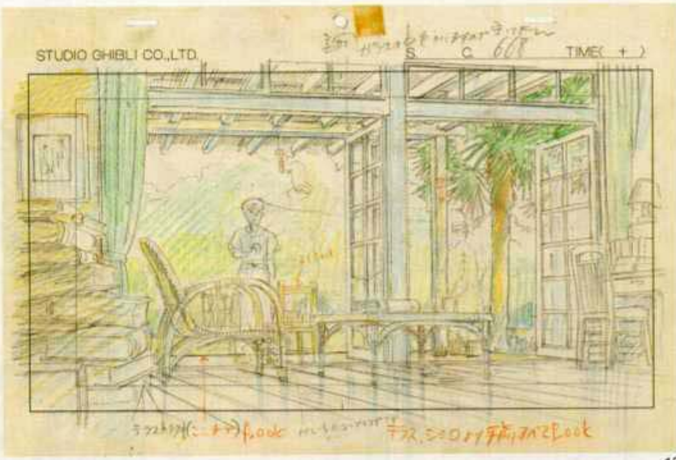
9


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 570
TIME(4+0)

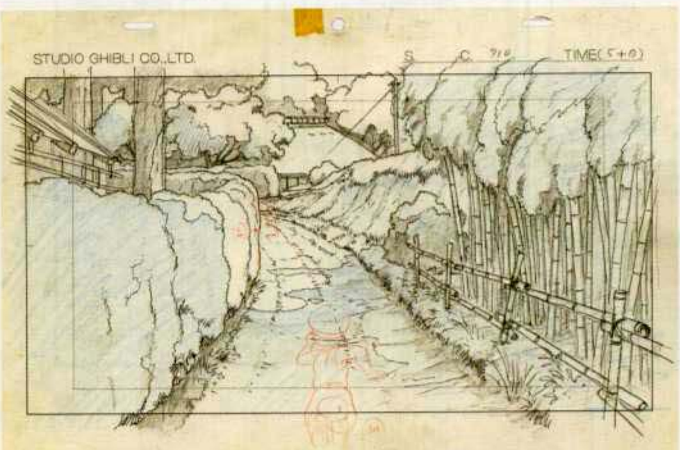
10


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 607
TIME(+)

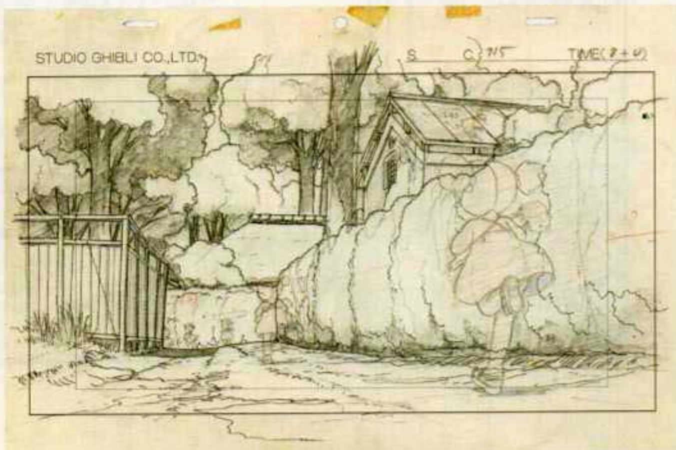
11


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 608
TIME(+)

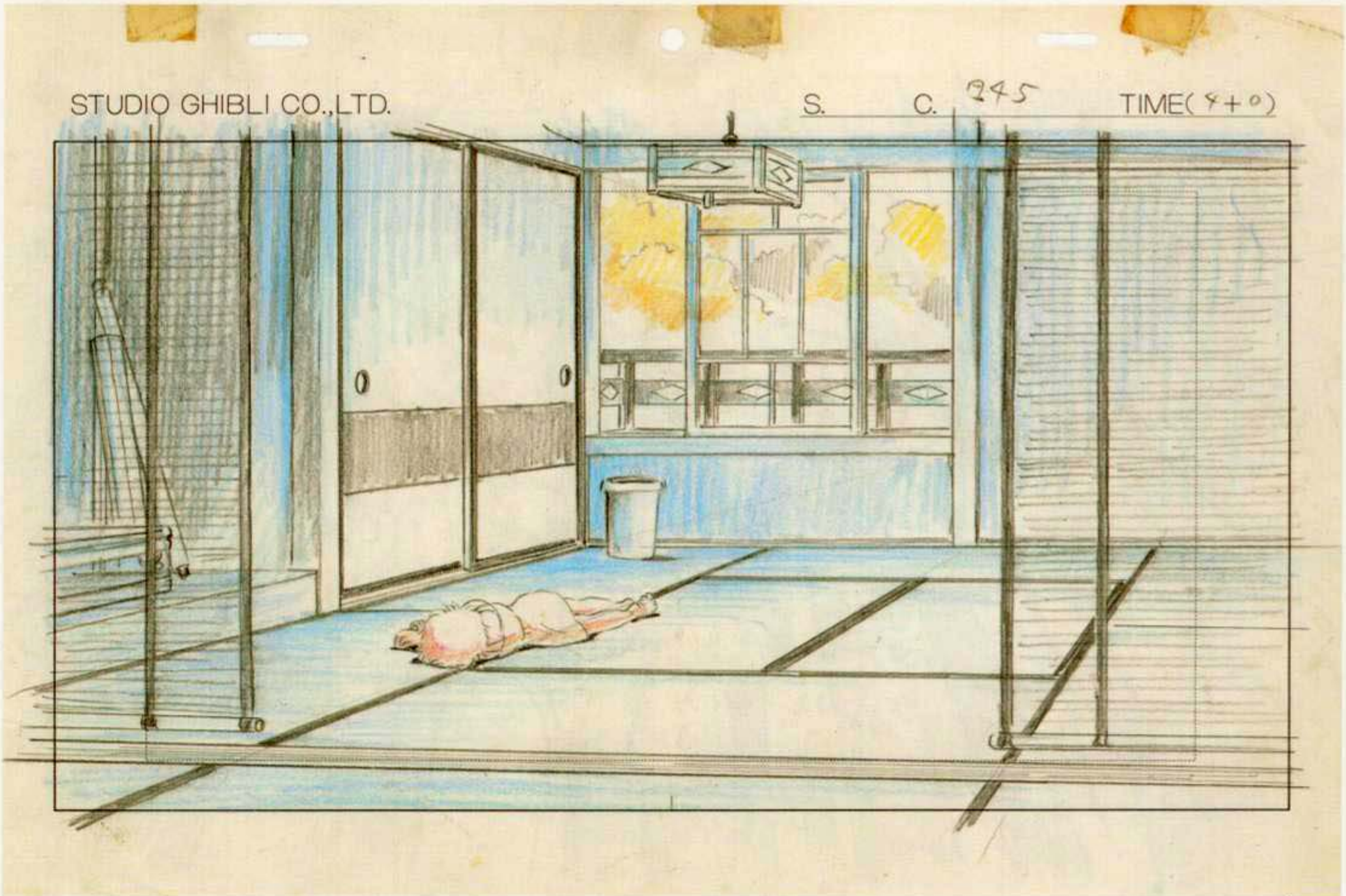
12


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C.
TIME(5+0)

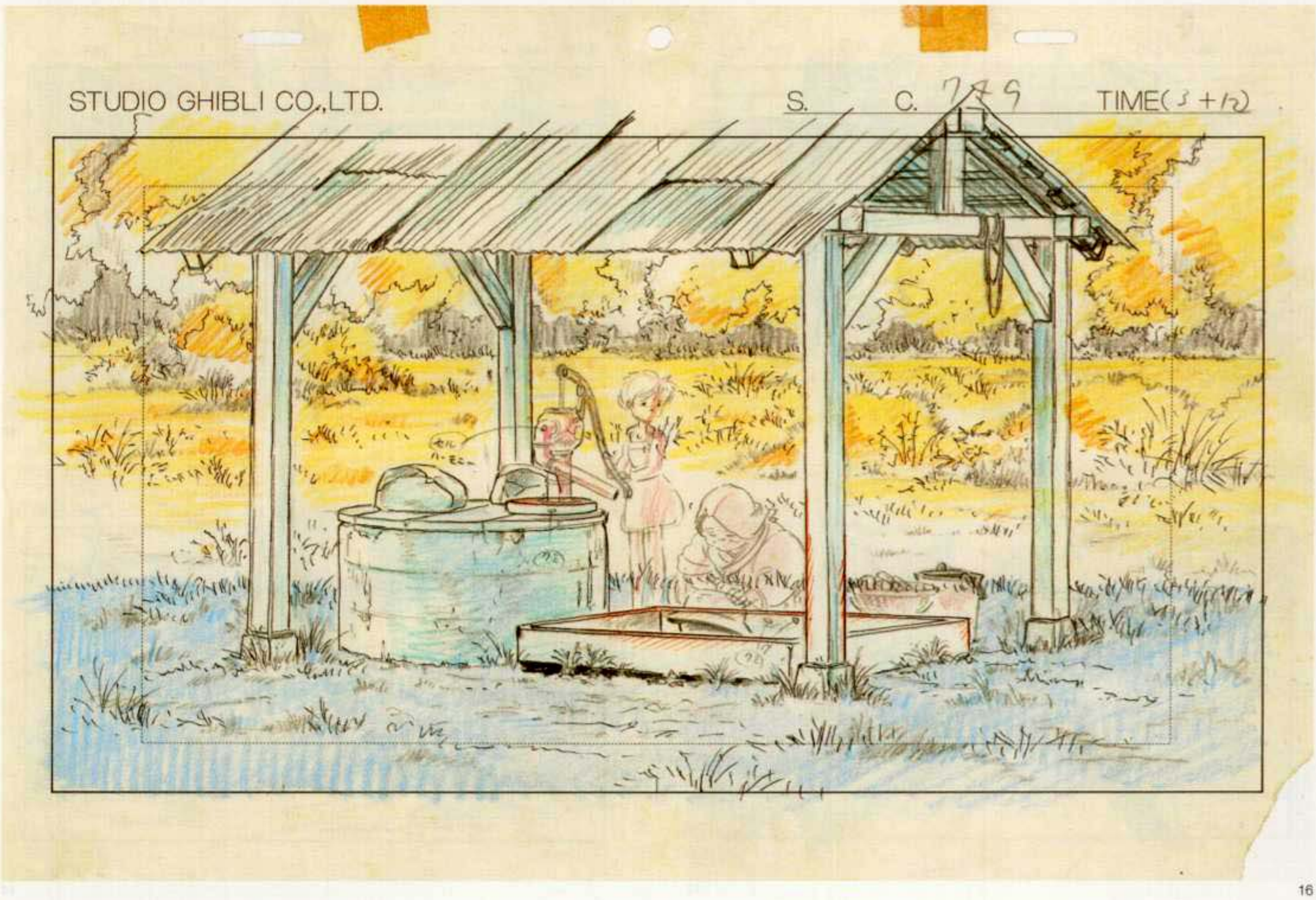
13


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C.
TIME(8+0)

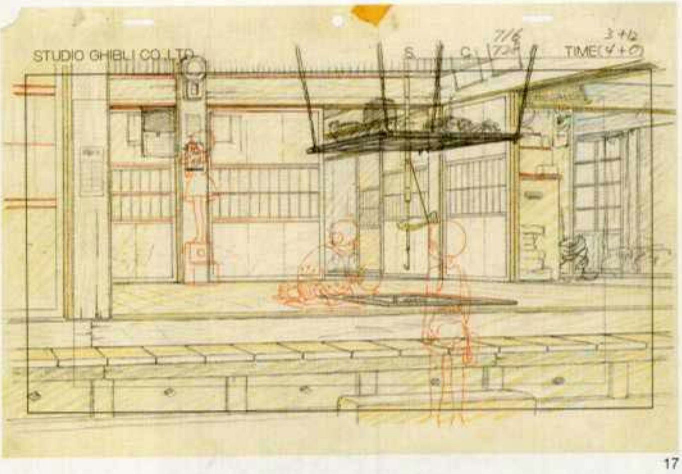
14


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 245
TIME(4+0)

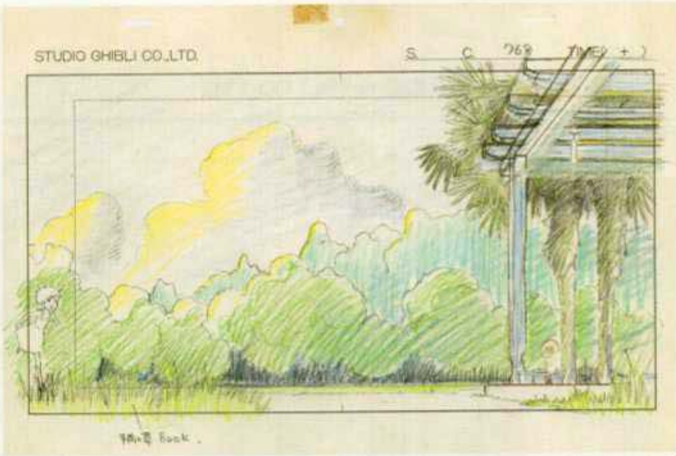
15


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 749
TIME(3+12)

16



17



18

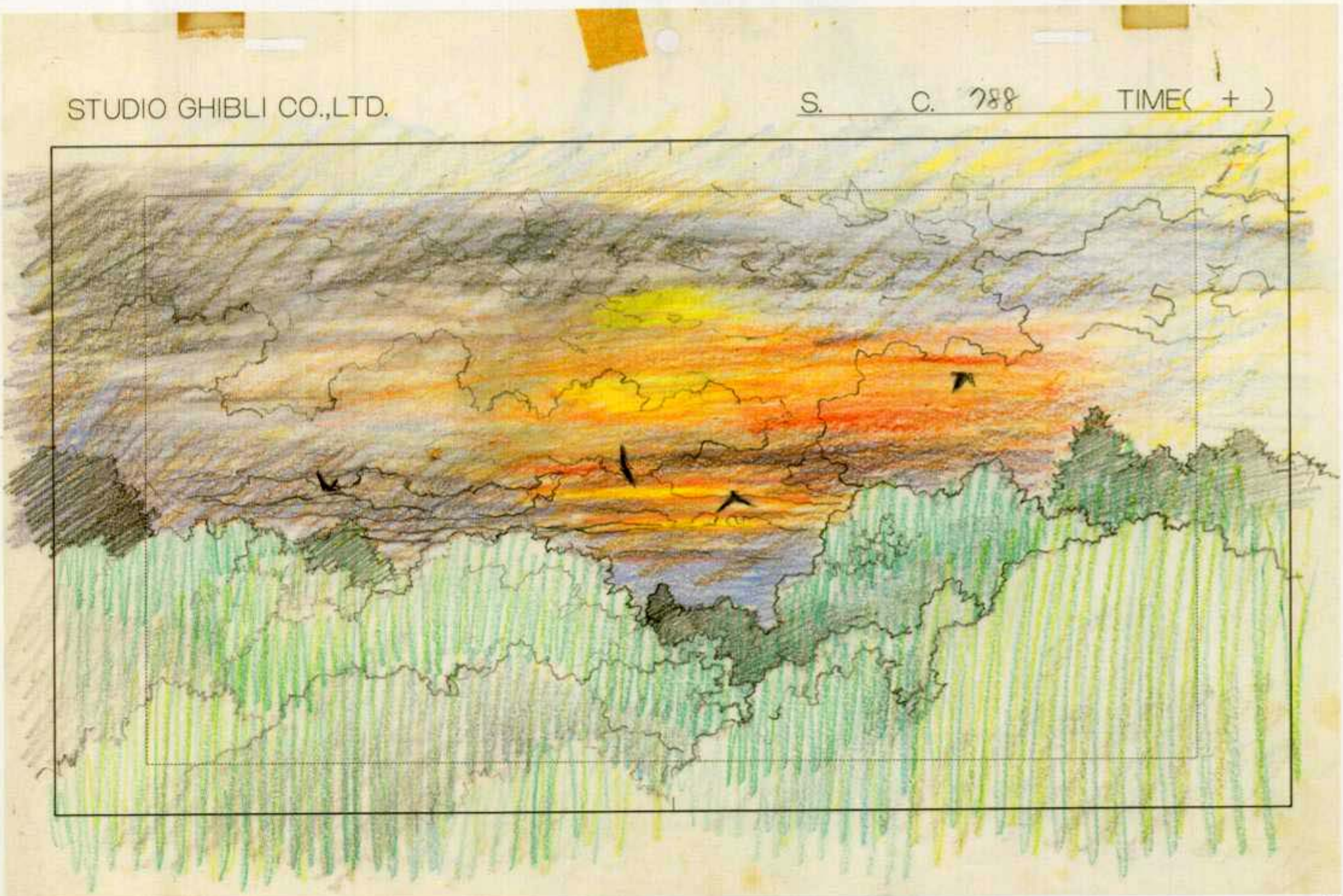


19

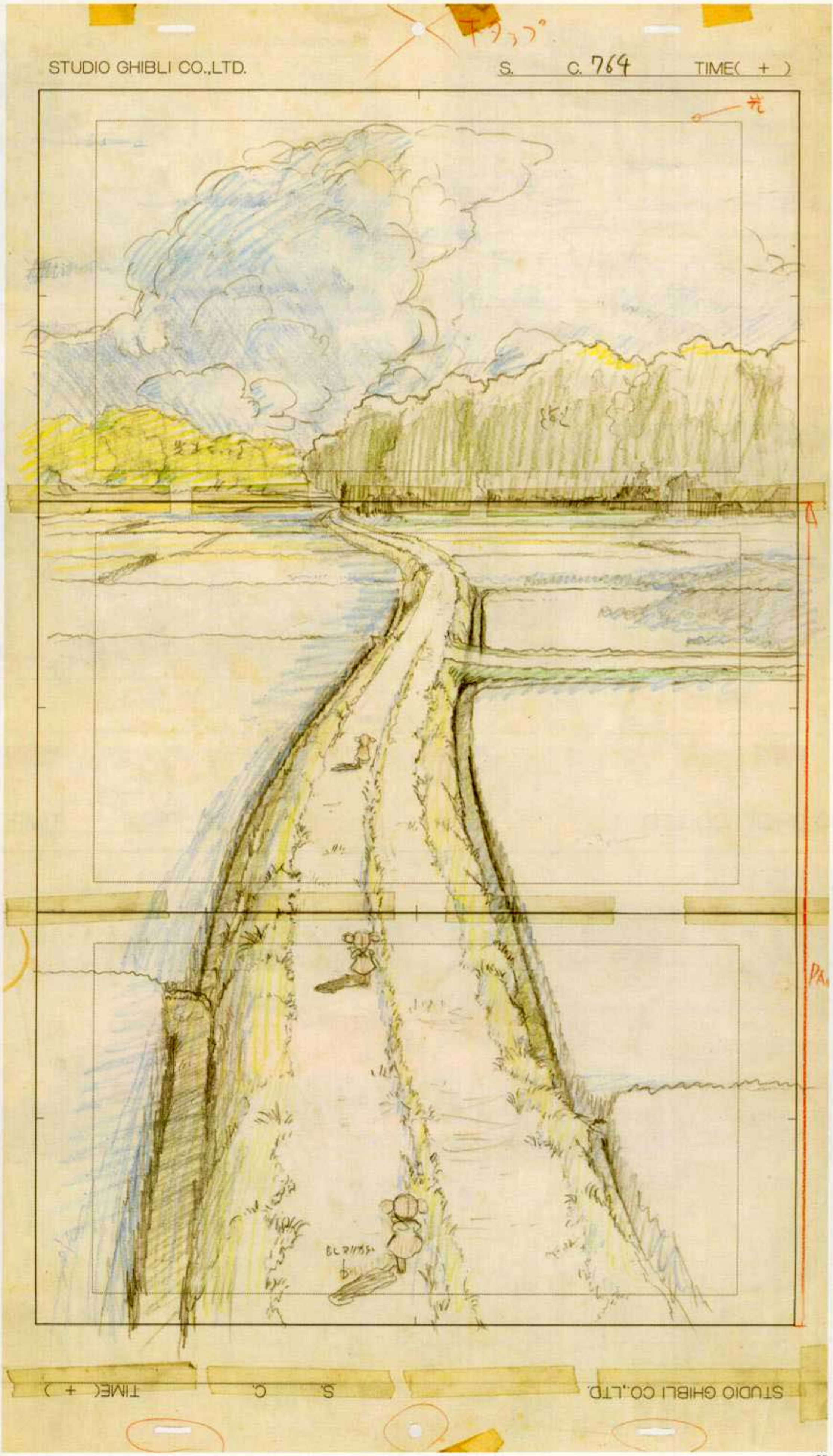


背景原図

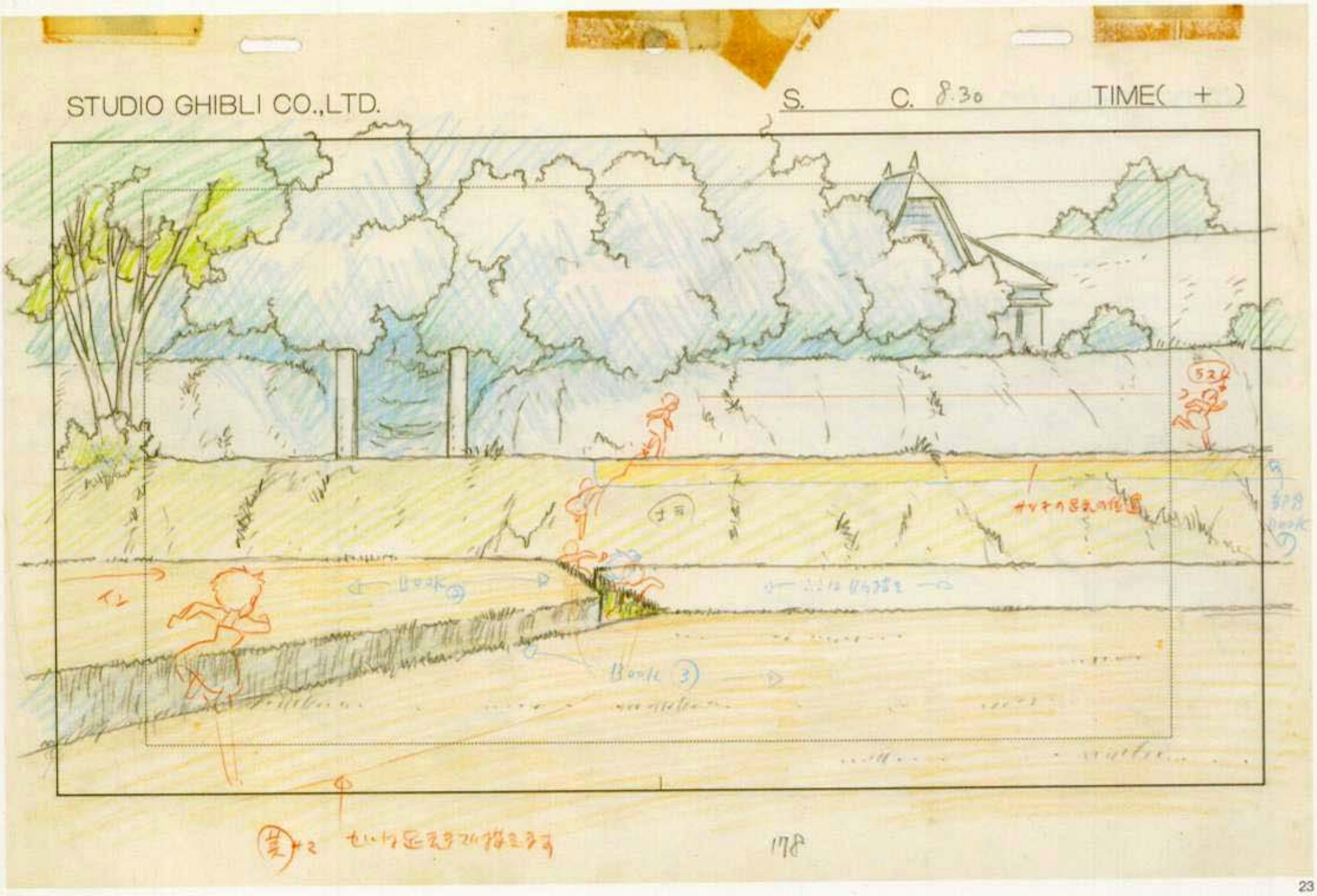
20



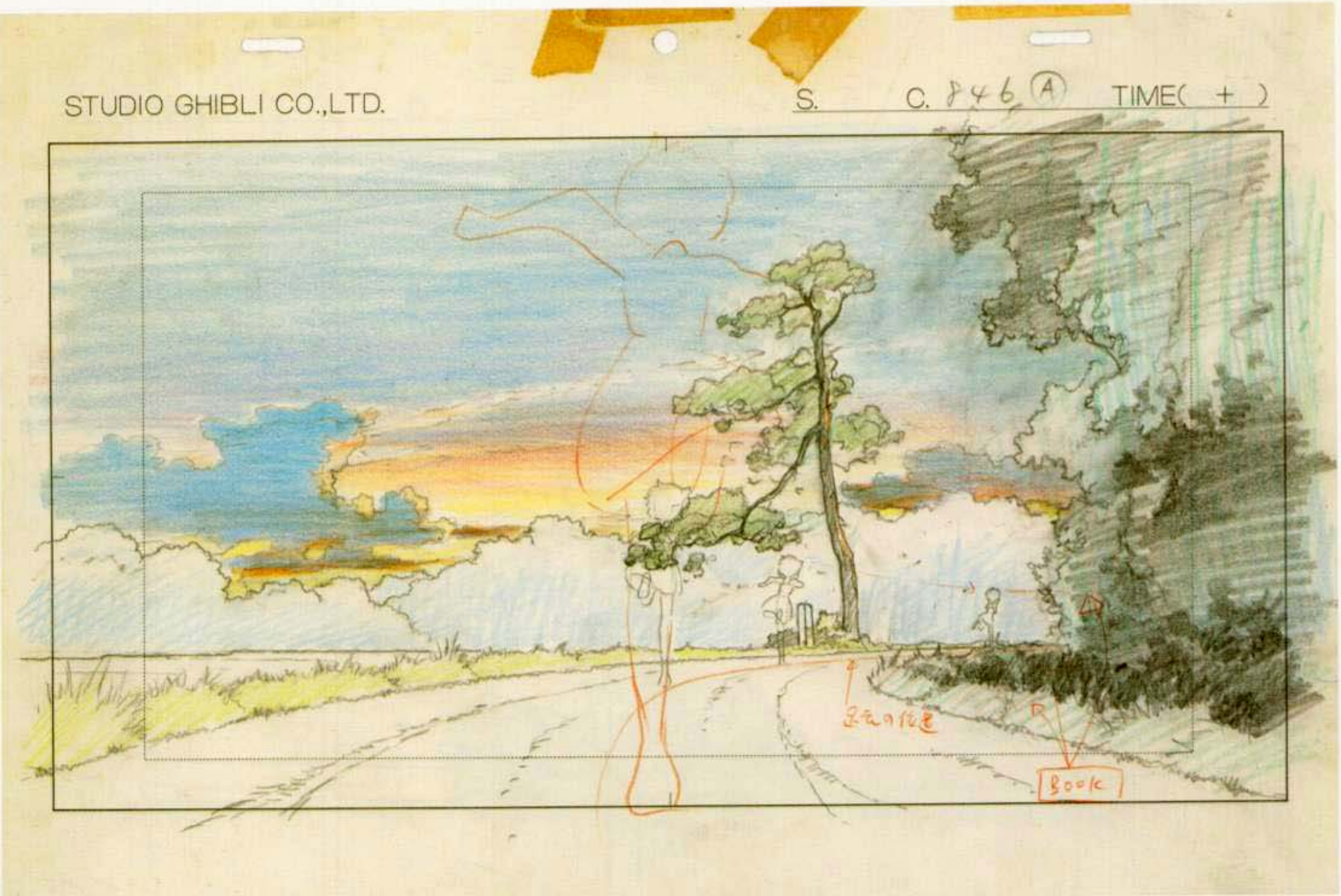
21



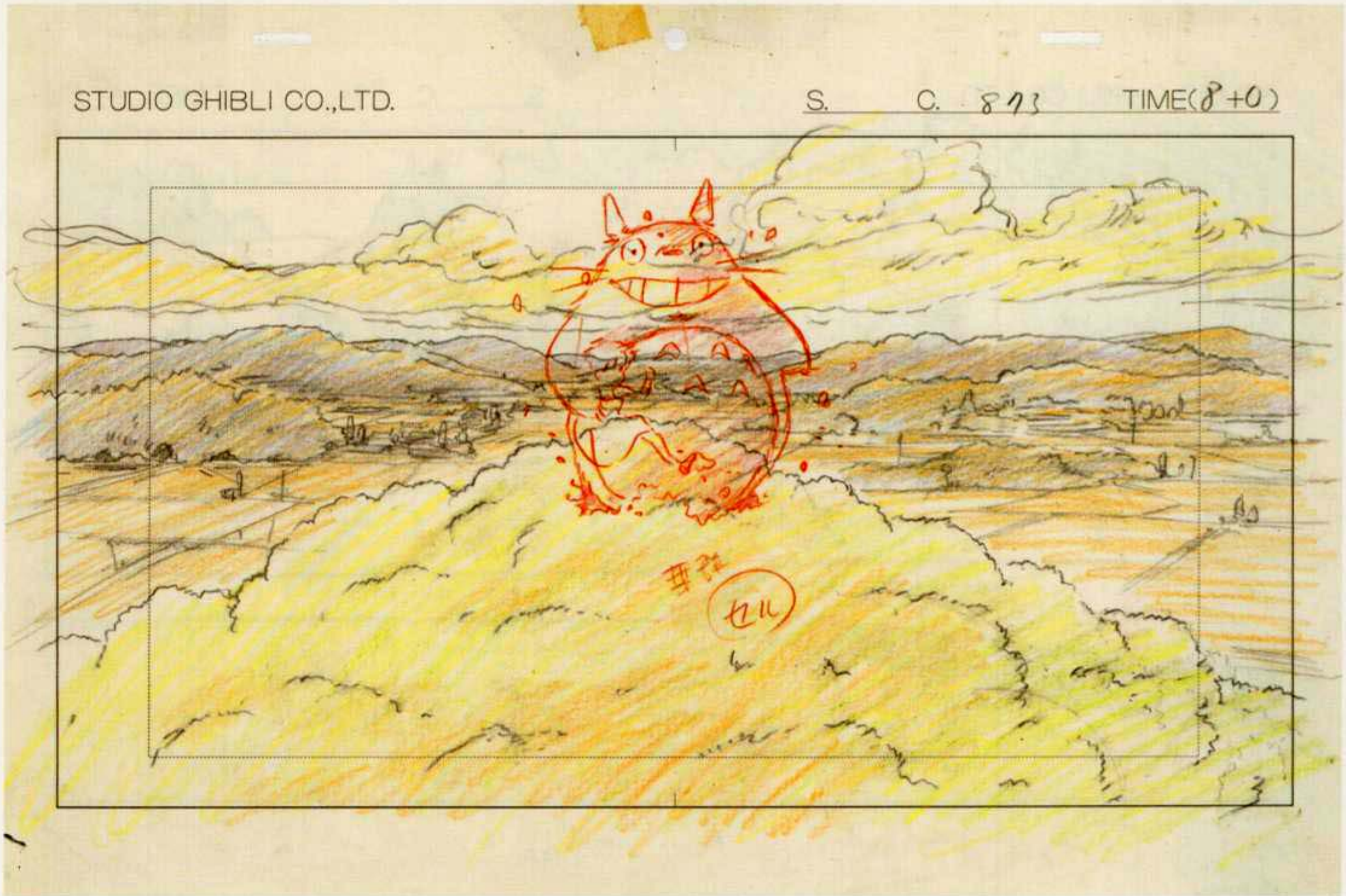
22


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 830
TIME(+)
BOOK
178

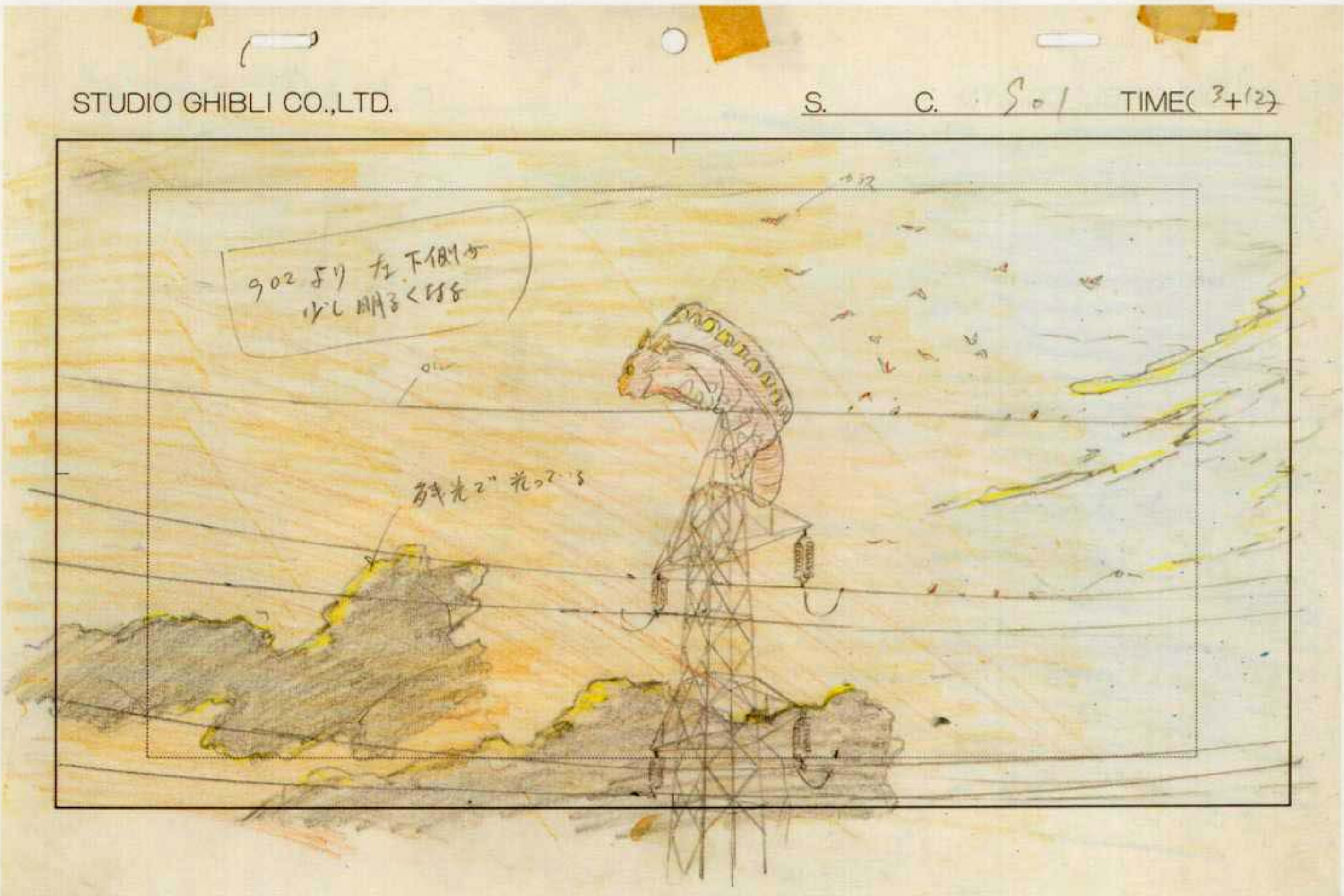
23


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 846 Ⓐ
TIME(+)
足元の位置
BOOK

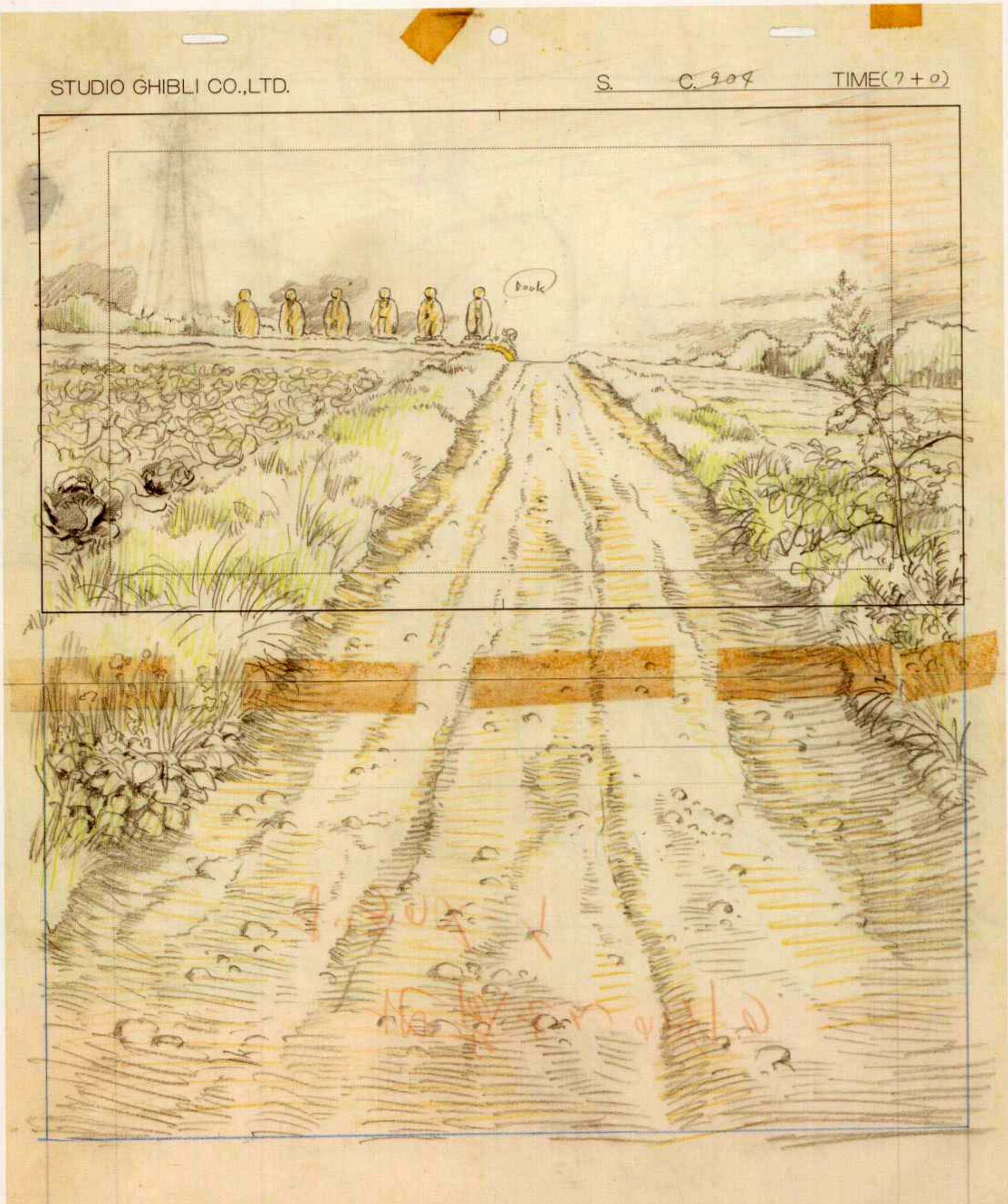
24


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 873 TIME(8+0)
セル

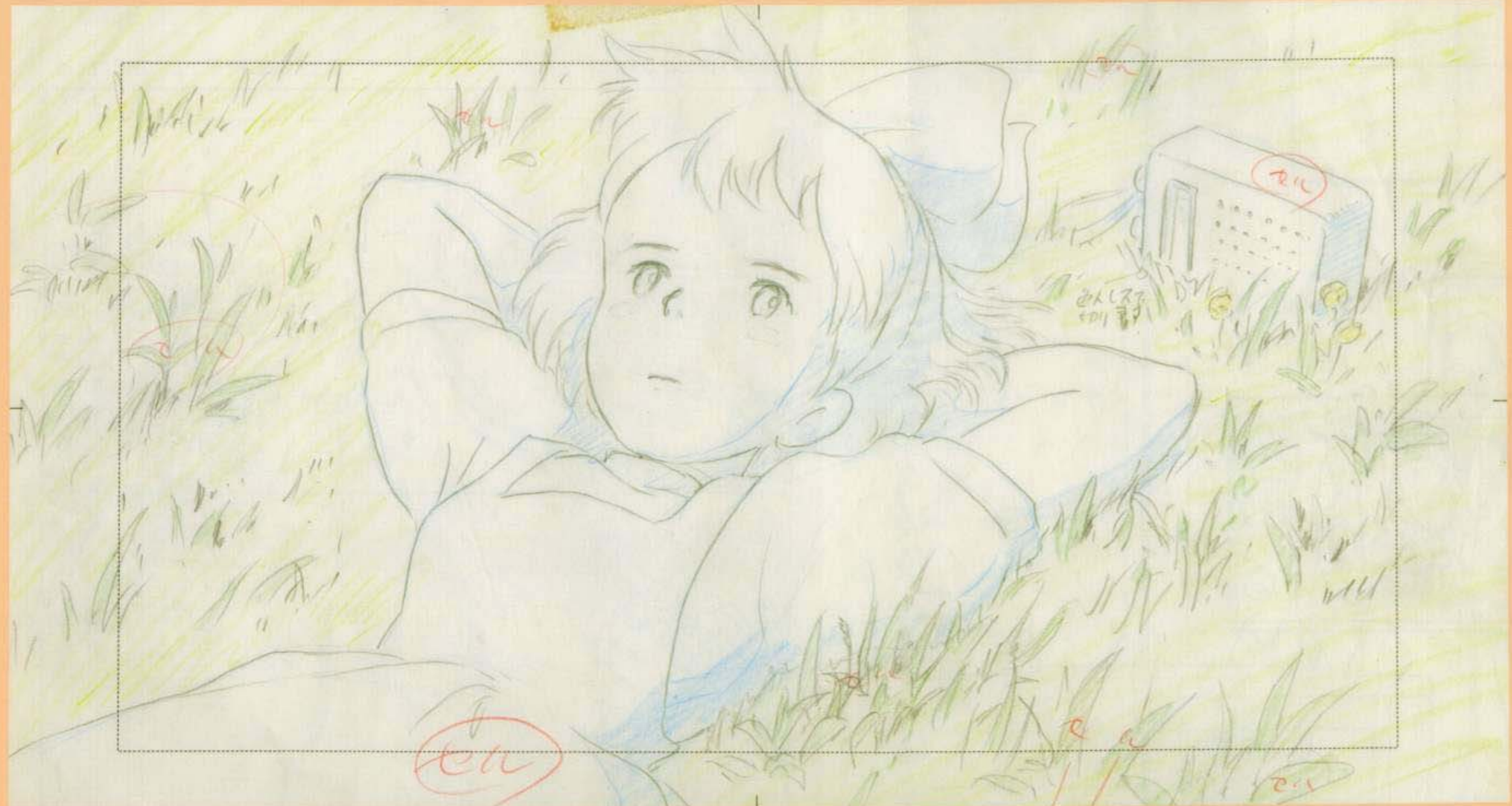
25


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 501 TIME(3+(2)
902より 左下側が
少し明るくなる
逆光で光ってる

26



27

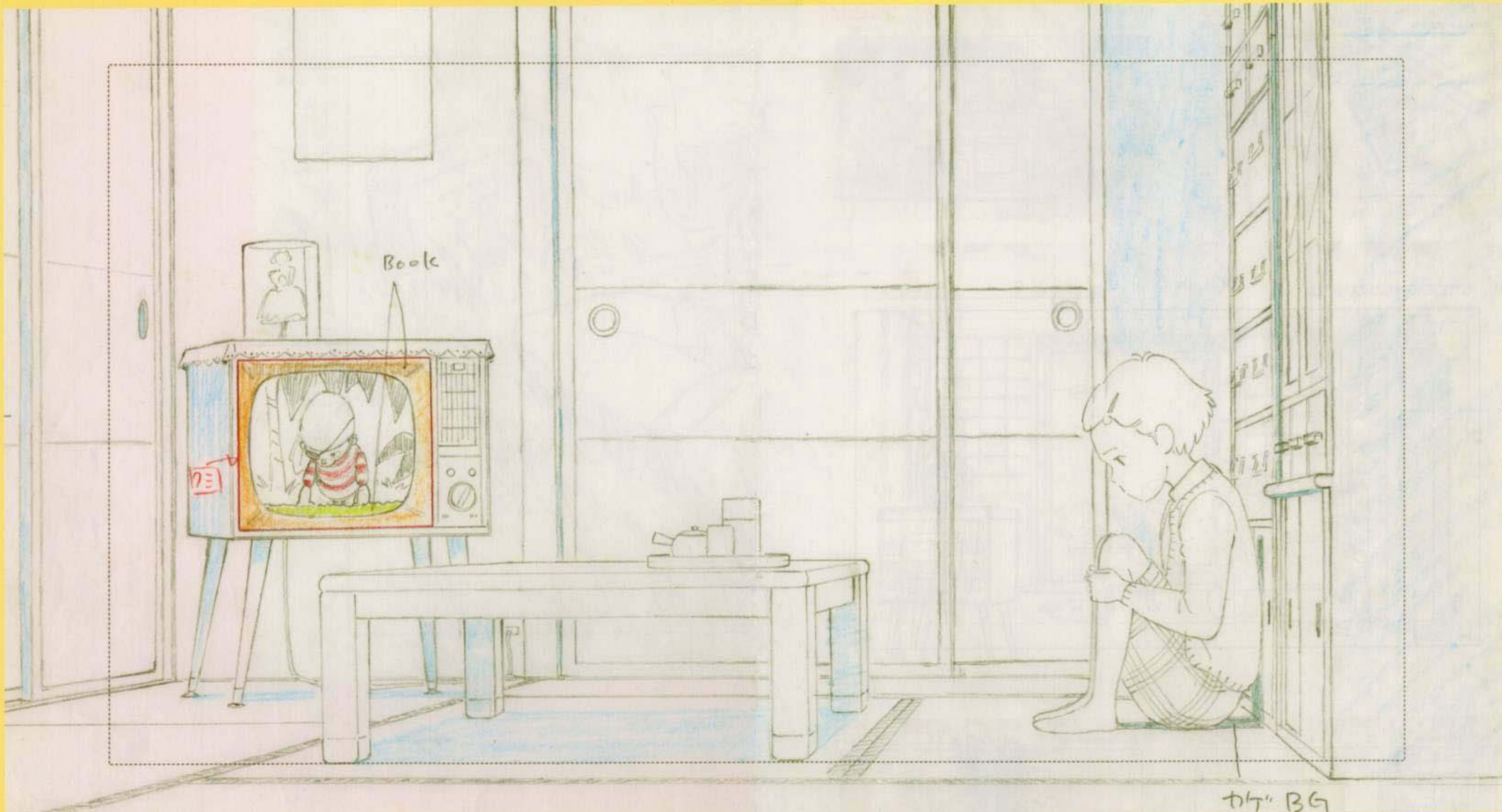


魔女の宅急便

Kiki's Delivery Service

1989年 監督／宮崎 駿　作画／大塚伸治　近藤勝也　近藤喜文　美術／大野広司　制作／スタジオジブリ

角野栄子の同名児童文学作品（福音館書店刊）を宮崎駿監督が映画化。13歳になったら修業に出なくてはならない魔女の娘――キキを通して、女の子の思春期から自立への第一歩を描いた宮崎作品初の「女性映画」。キャラクターデザインを、当時新鋭であった近藤勝也が担当。近藤は、大塚伸治、近藤喜文といった実力派スタッフと共に作画監督も担当した。キキは魔女の見習いということもあり、宮崎作品ならではの飛行シーンがふんだんに描かれている。複雑なカメラワークを駆使したレイアウトなどもつくられており、前作「となりのトトロ」からわずか1年数ヵ月後の公開であったにもかかわらず、作画・美術ともに充実した作品となっており、当時の制作スタッフの成熟ぶりがうかがわれる。キネマ旬報ベストテン・読者選出日本映画1位などを受賞。

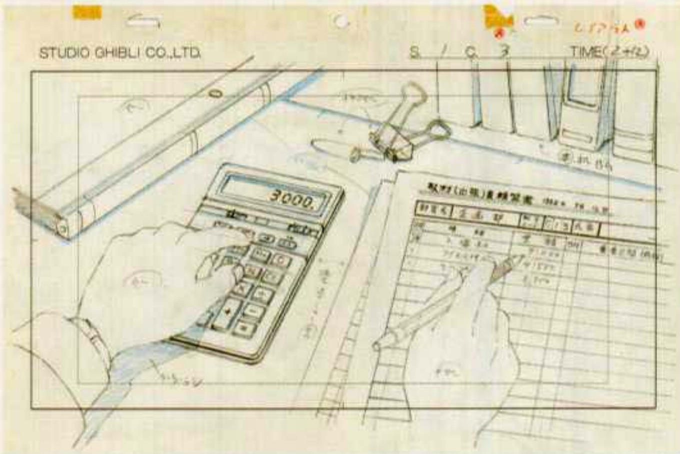


おもひでぽろぽろ

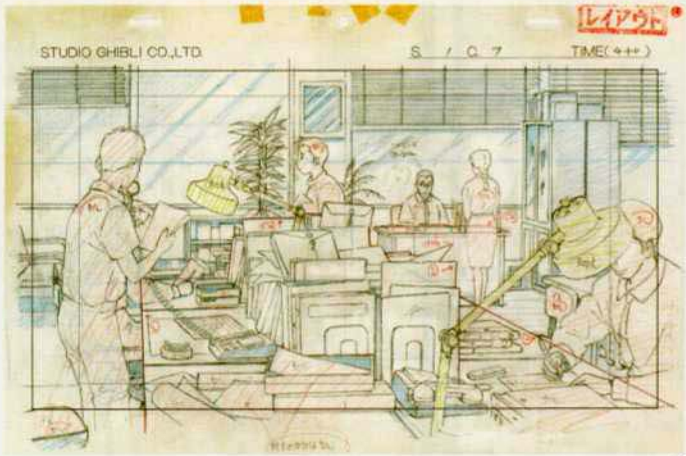
Only Yesterday

1991年 監督／高畑 勲　作画監督／近藤喜文　近藤勝也　佐藤好春　場面設計／百瀬義行　美術監督／男鹿和雄　制作／スタジオジブリ

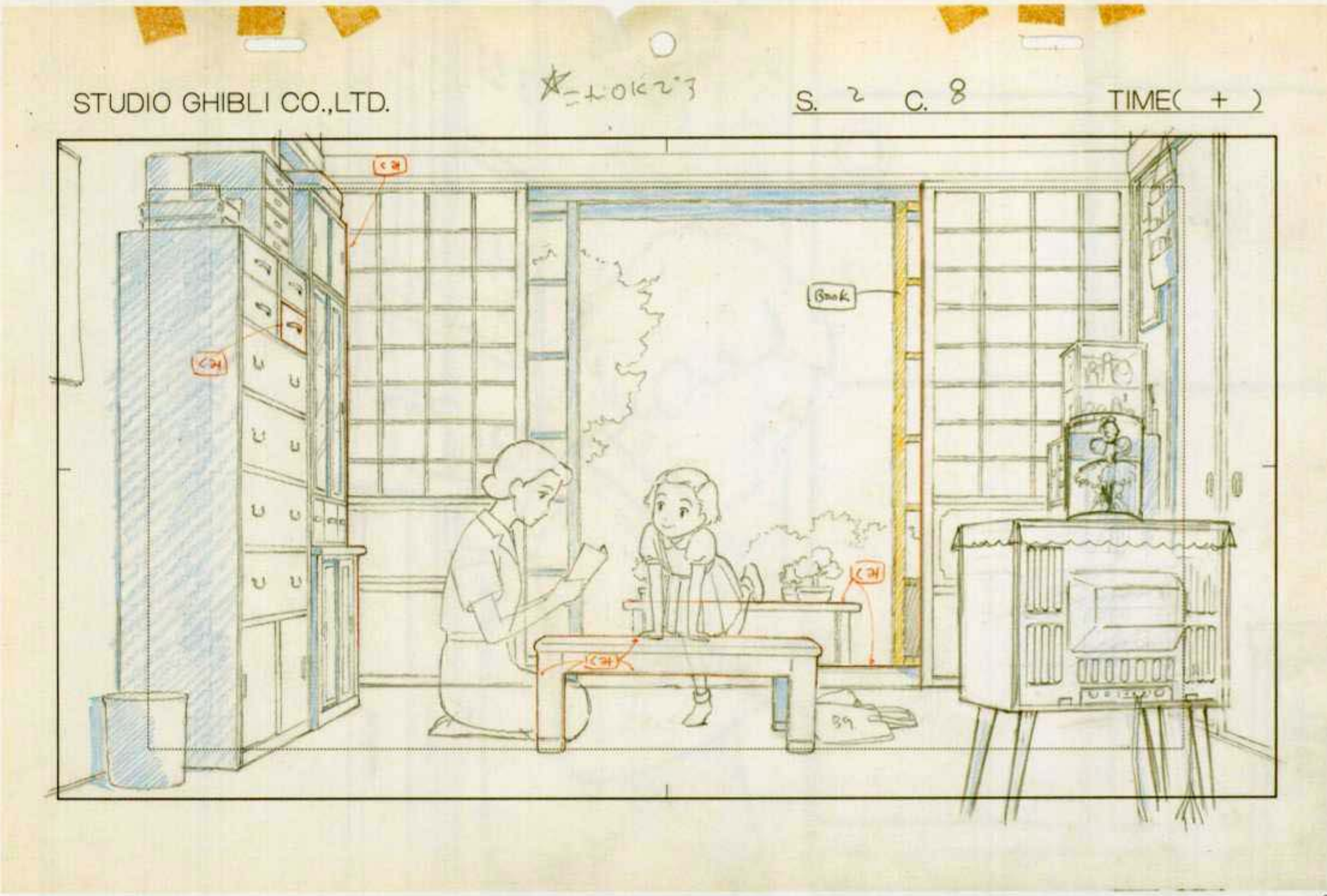
岡本螢と刀根夕子による原作漫画（徳間書店・青林堂刊）をベースに、大人になった主人公が、小学5年生当時のエピソードを"思い出す"構成として高畑勲が映画化した。東京生まれ東京育ちのOL・タエ子が、山形の紅花農家で暮らす「山形編」では、実際に取材を重ねて農村での生活がリアルに描かれている。また、小学5年生を描いた「思い出編」は、記憶の中にあるようなぼんやりとしたやさしいタッチで描かれた。「火垂るの墓」と同様に、百瀬義行が場面設計（レイアウトチェック）と絵コンテの作画を担当した。現在と過去を異なるタッチで描いたために、作画・美術ともに膨大な手間と時間のかかった作品となった。芸術選奨文部大臣賞などを受賞。


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 1 C. 3
TIME(2+12)
3000.

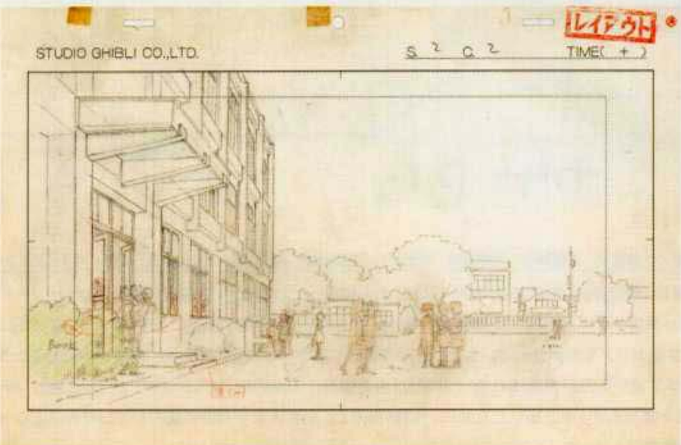
1


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 1 C. 7
TIME(4+)

2


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
★これOKです
S. 2 C. 8
TIME(+)
Book

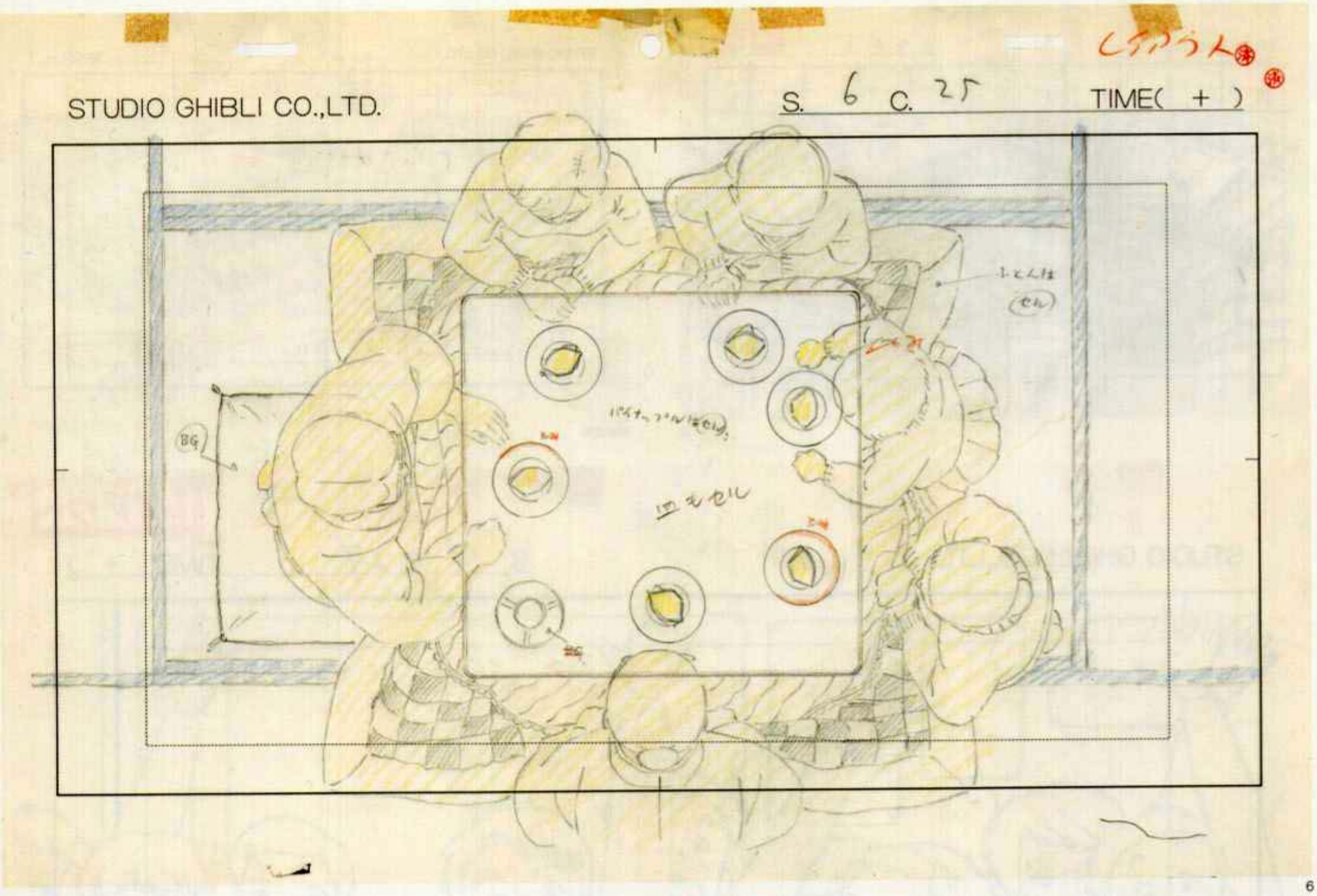
3


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 2 C. 2
TIME(+)

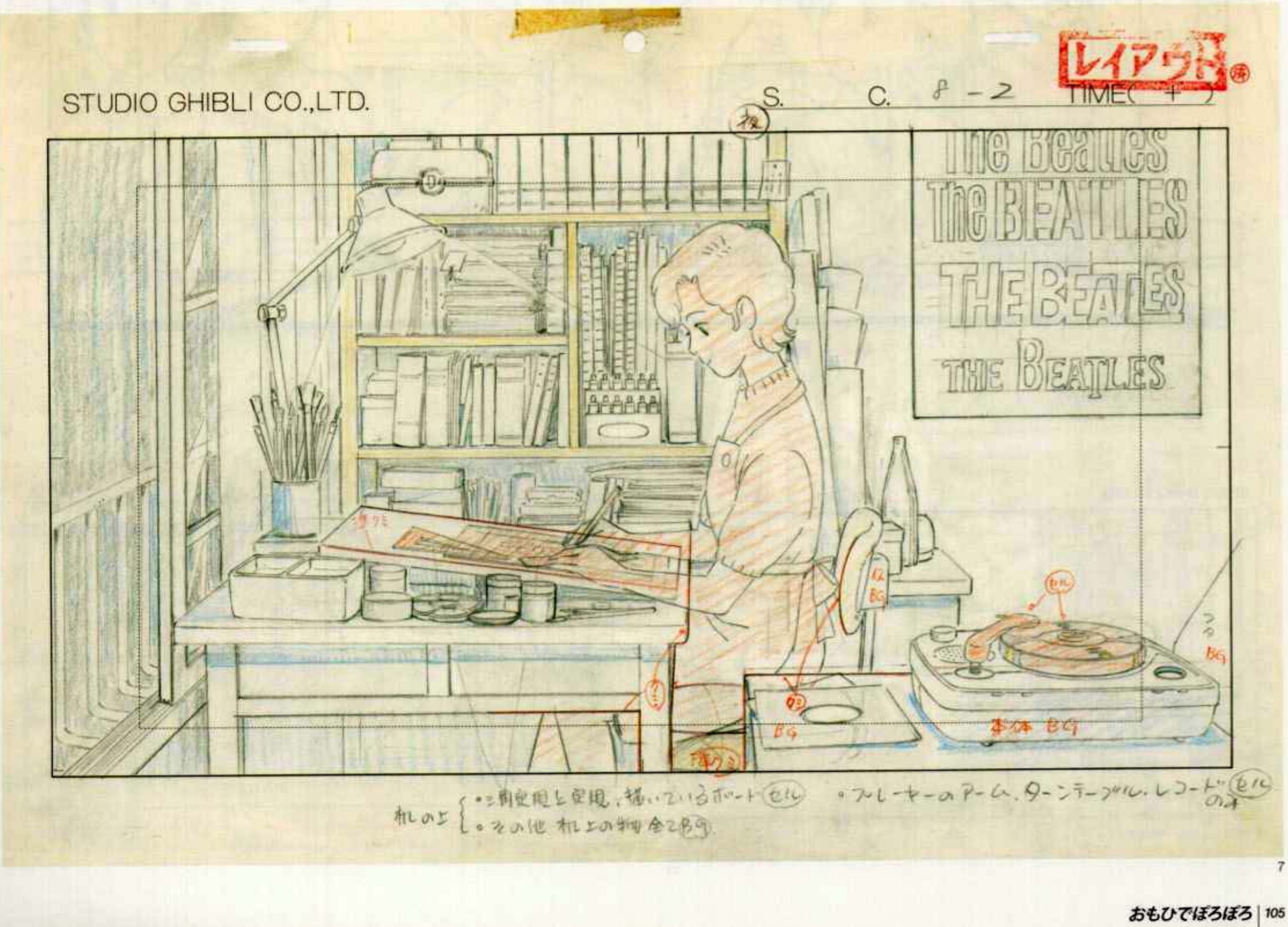
4


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

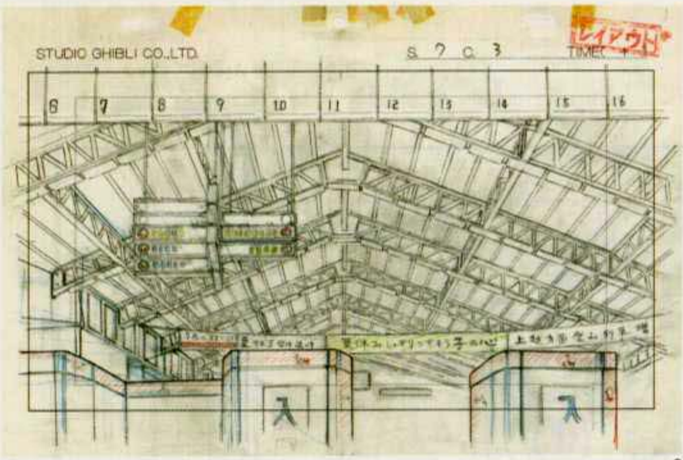
5


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 6 C. 25
TIME(+)
皿もセル

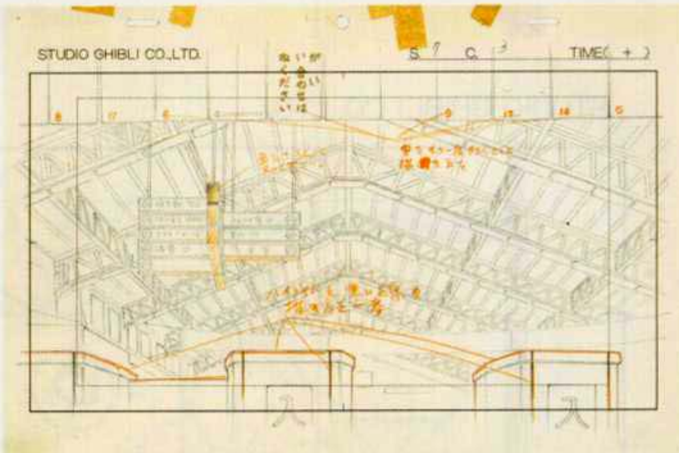
6


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. C. 8-2
TIME(+)
The Beatles
The BEATLES
THE BEATLES
THE BEATLES
本体 BG

7

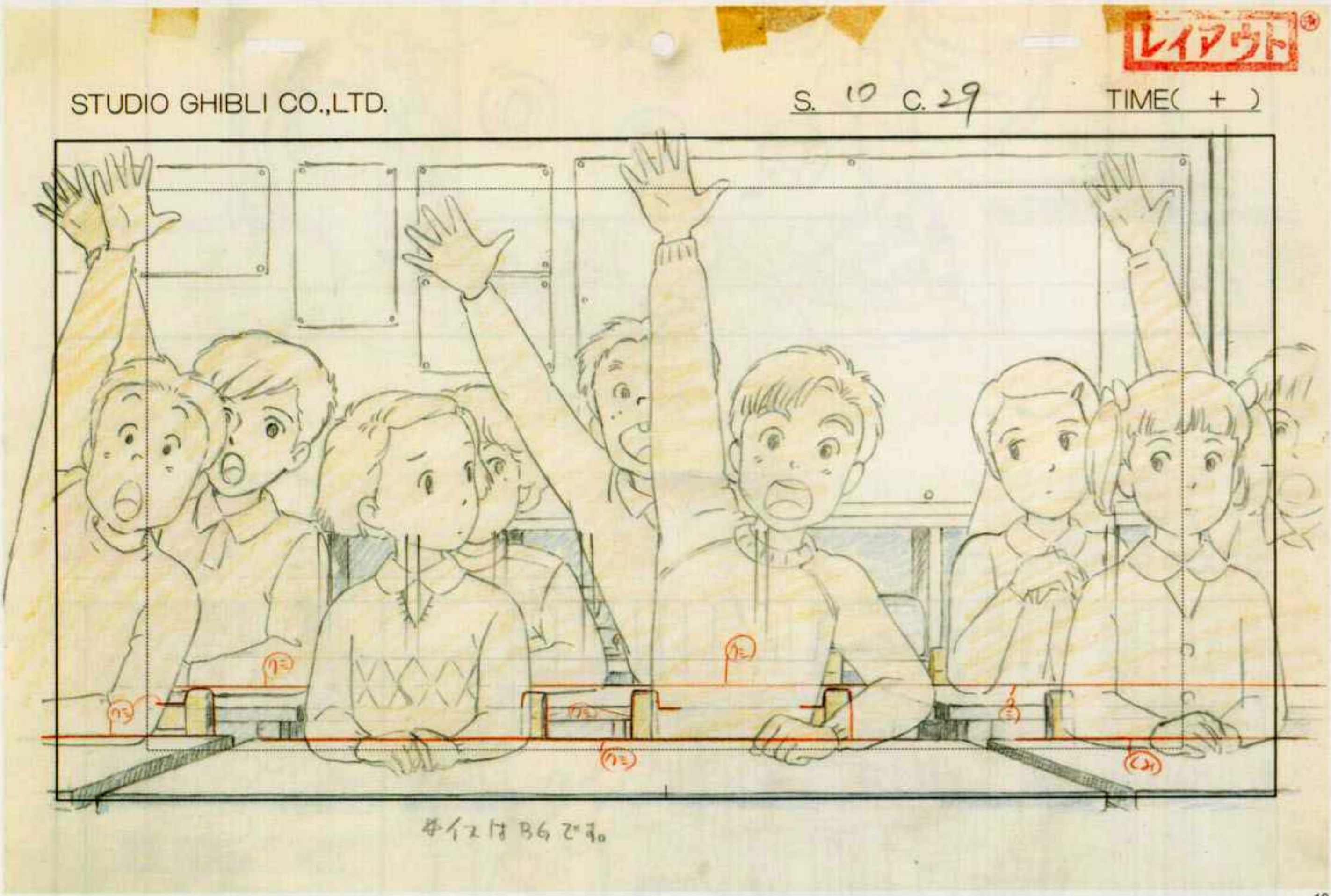


8

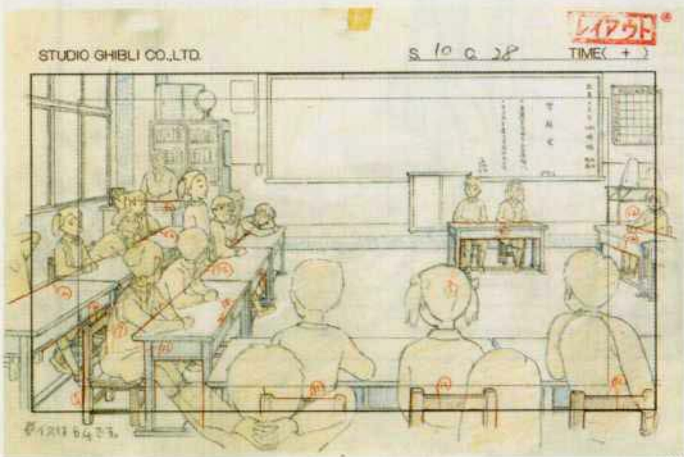


背景原図

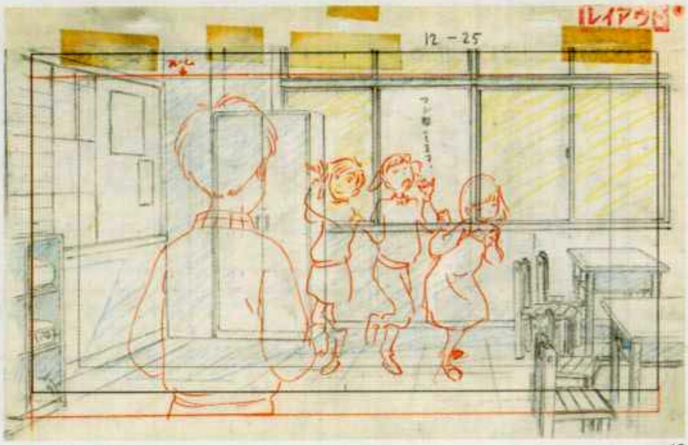
9



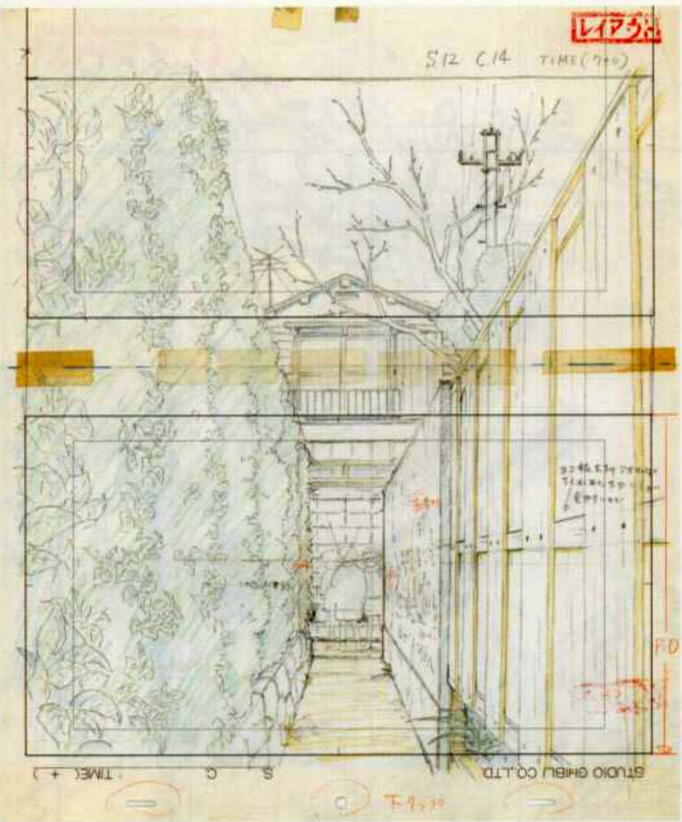
10

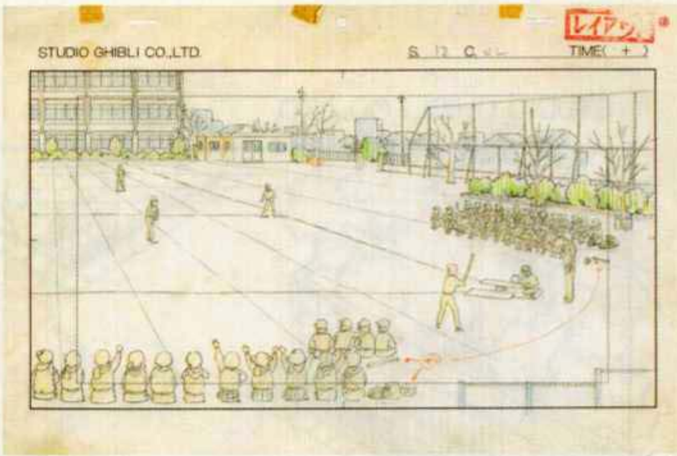


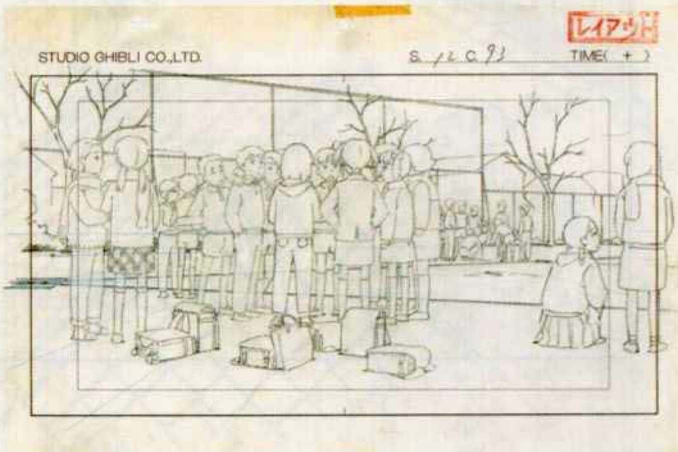
11

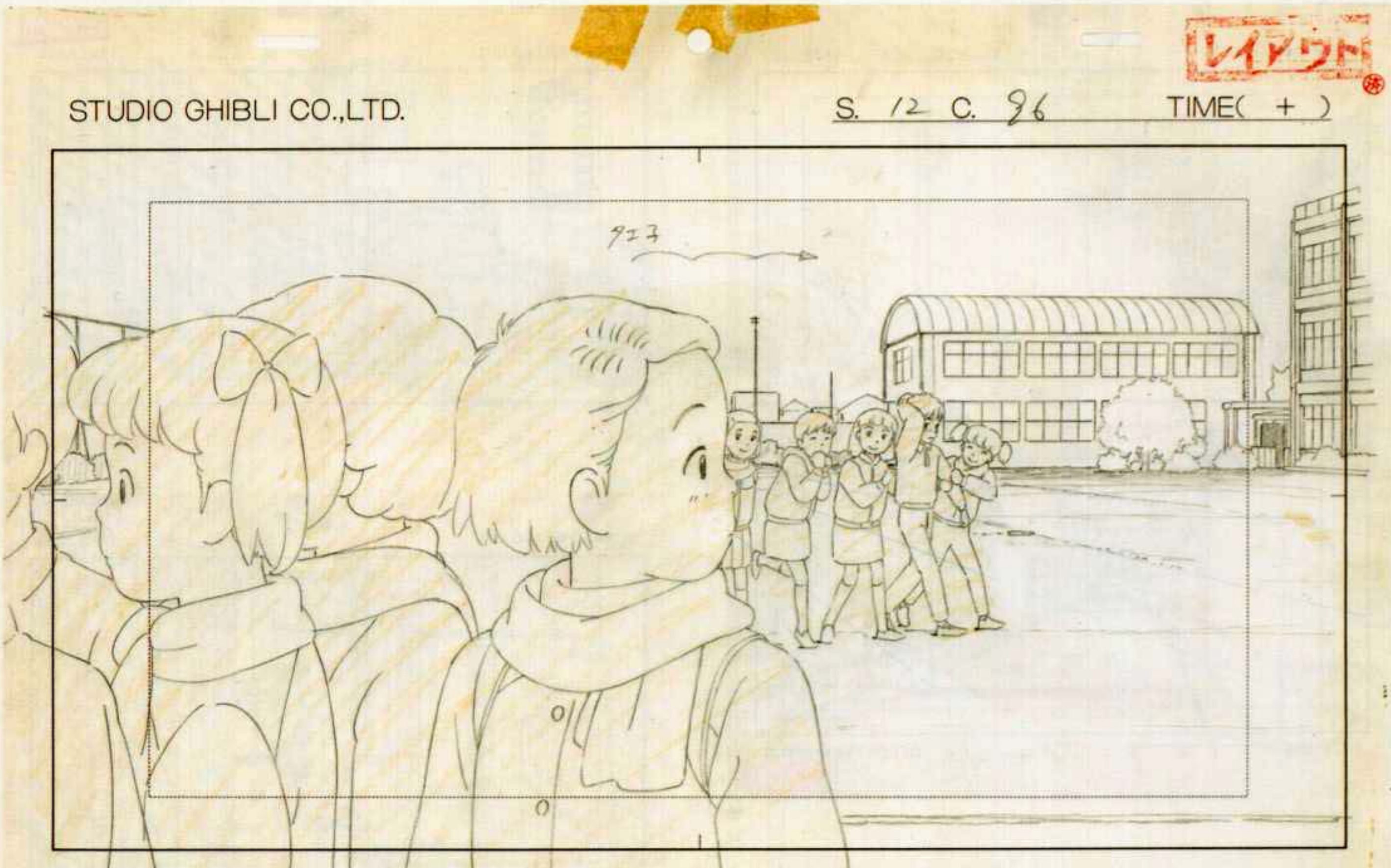


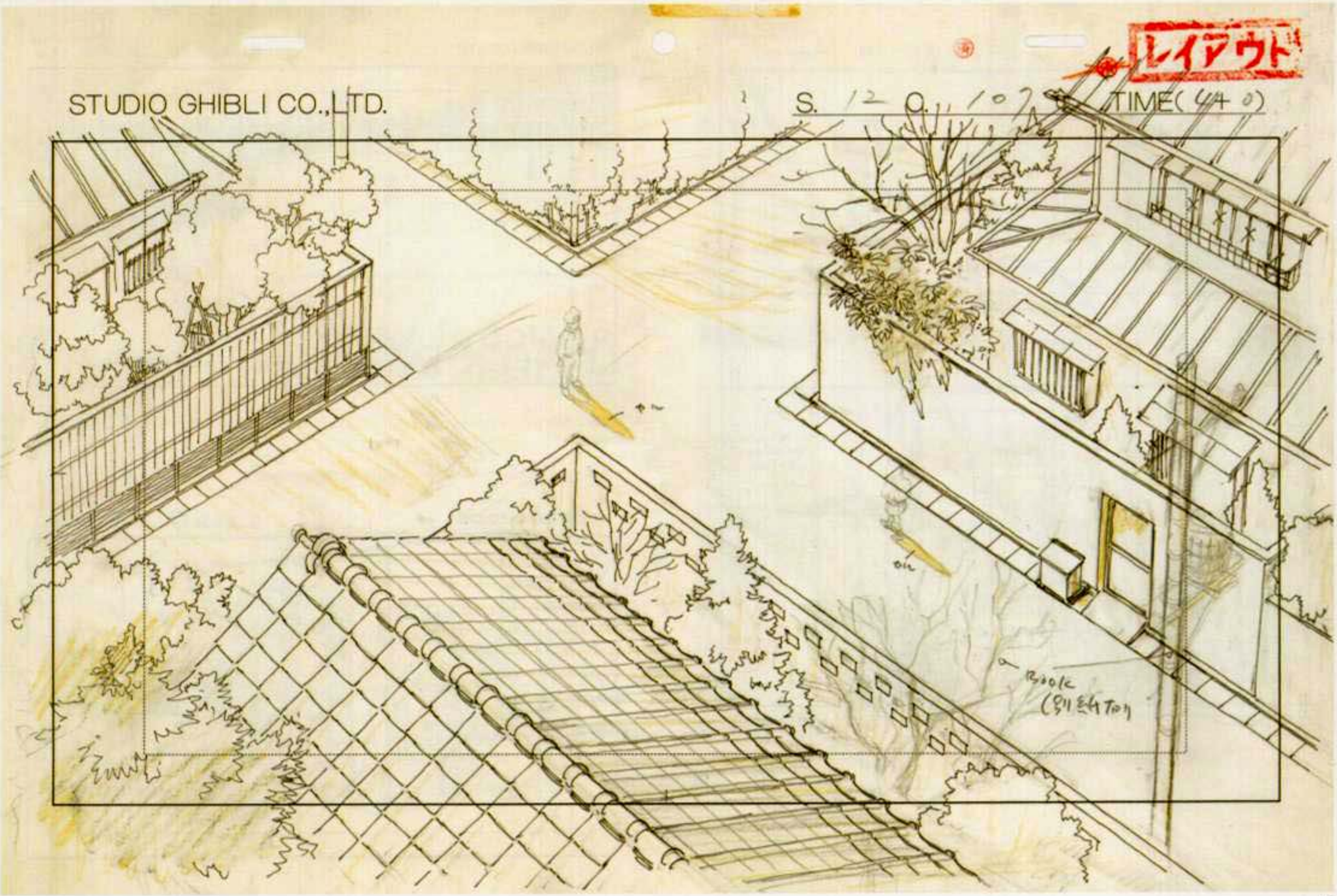
12


レイアウト
S12 C14
13

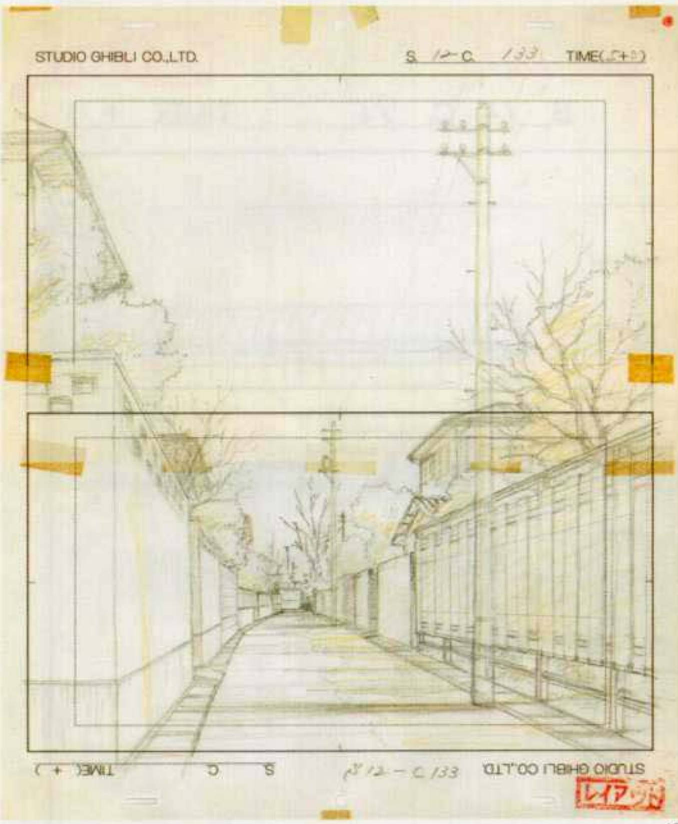

レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
TIME(+)
14


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 12 C. 93
TIME(+)
15

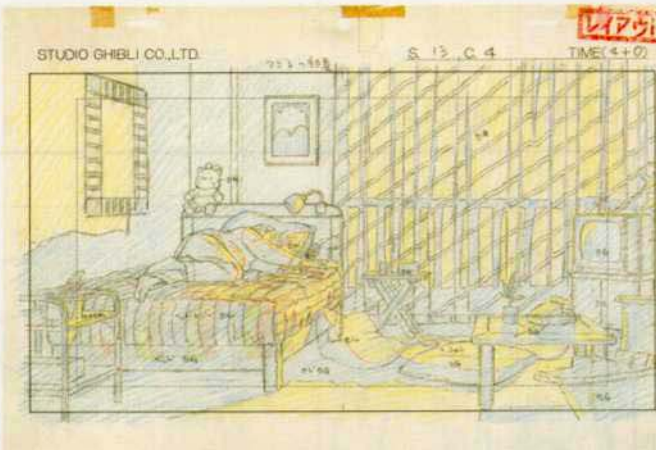

レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 12 C. 96
TIME(+)
タエ子
16


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 12 C. 107 TIME(4+0)
レイアウト

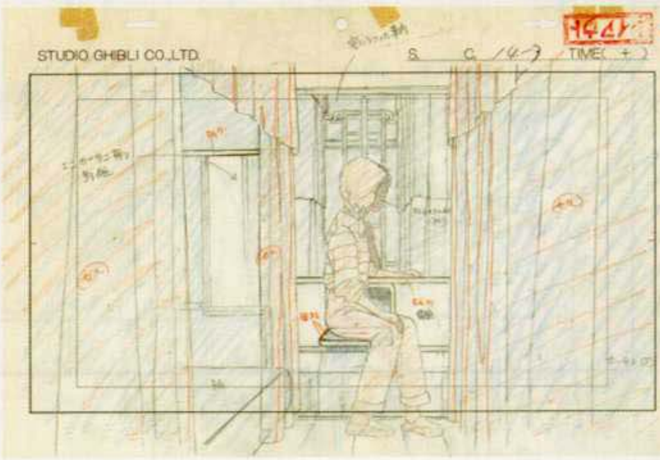
17


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト

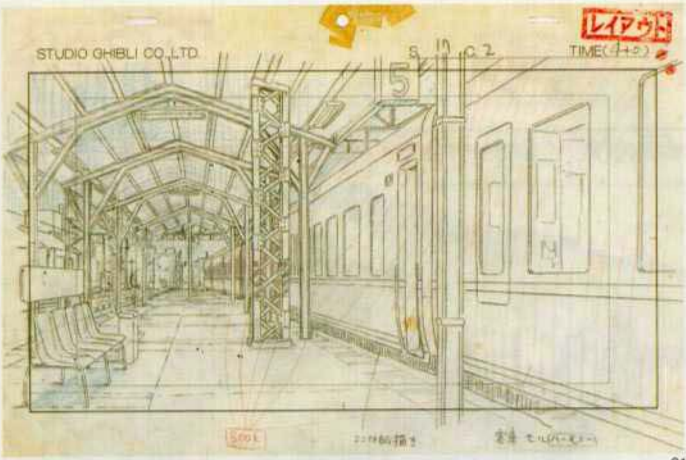
18


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 13 C. 4 TIME(4+0)
レイアウト

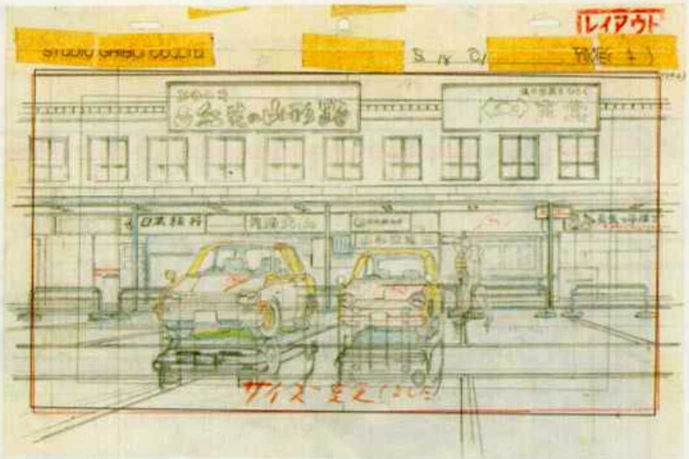
19


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト

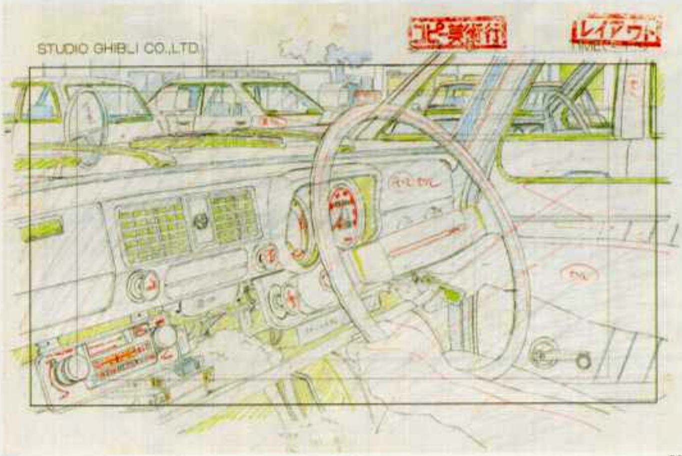
20



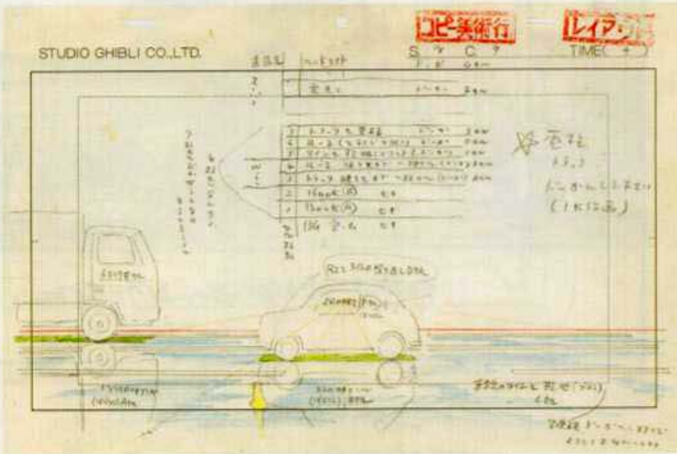
21



22



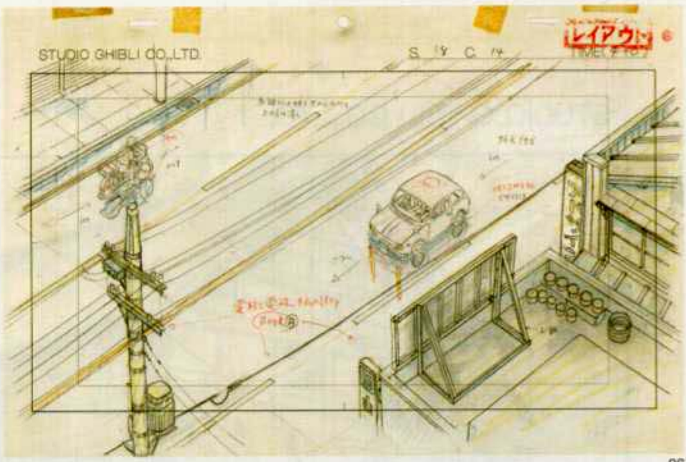
23



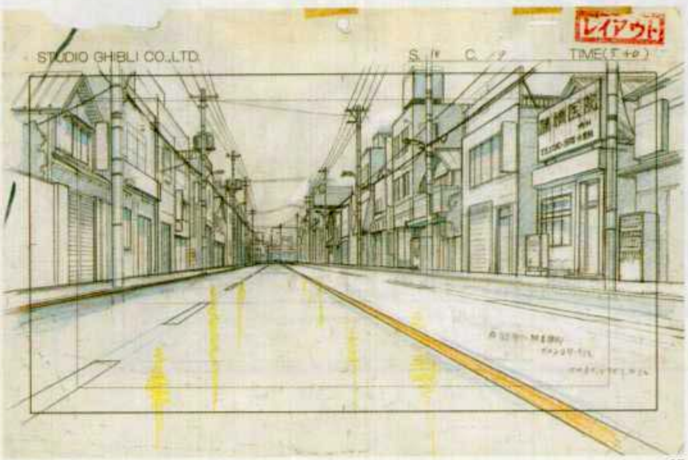
24



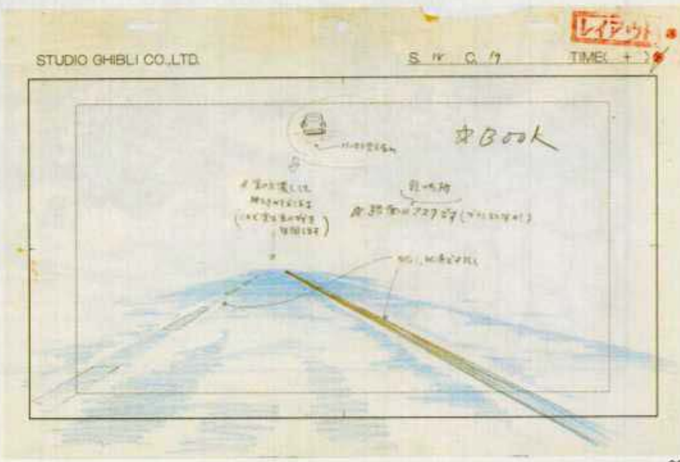
25



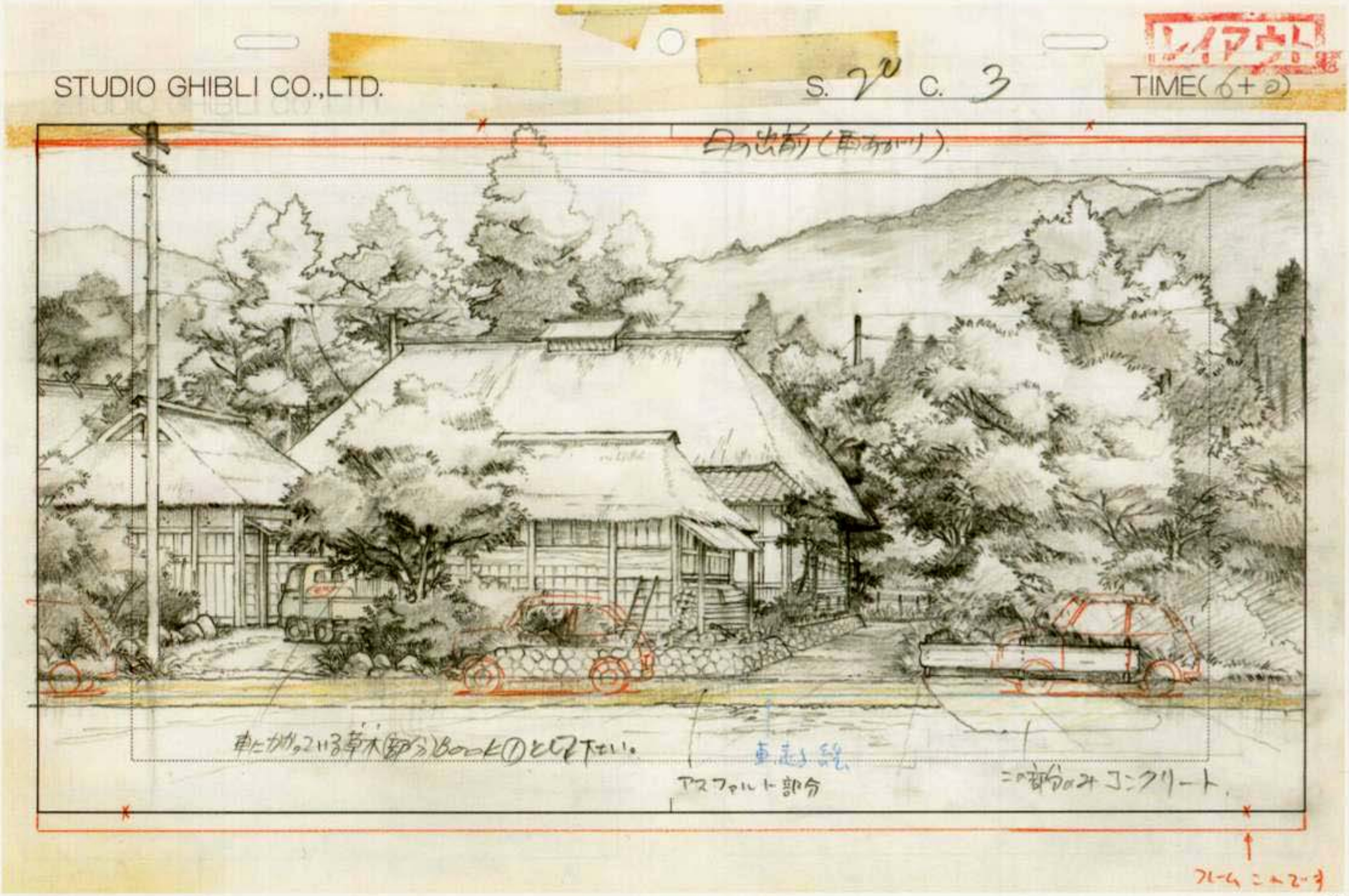
26



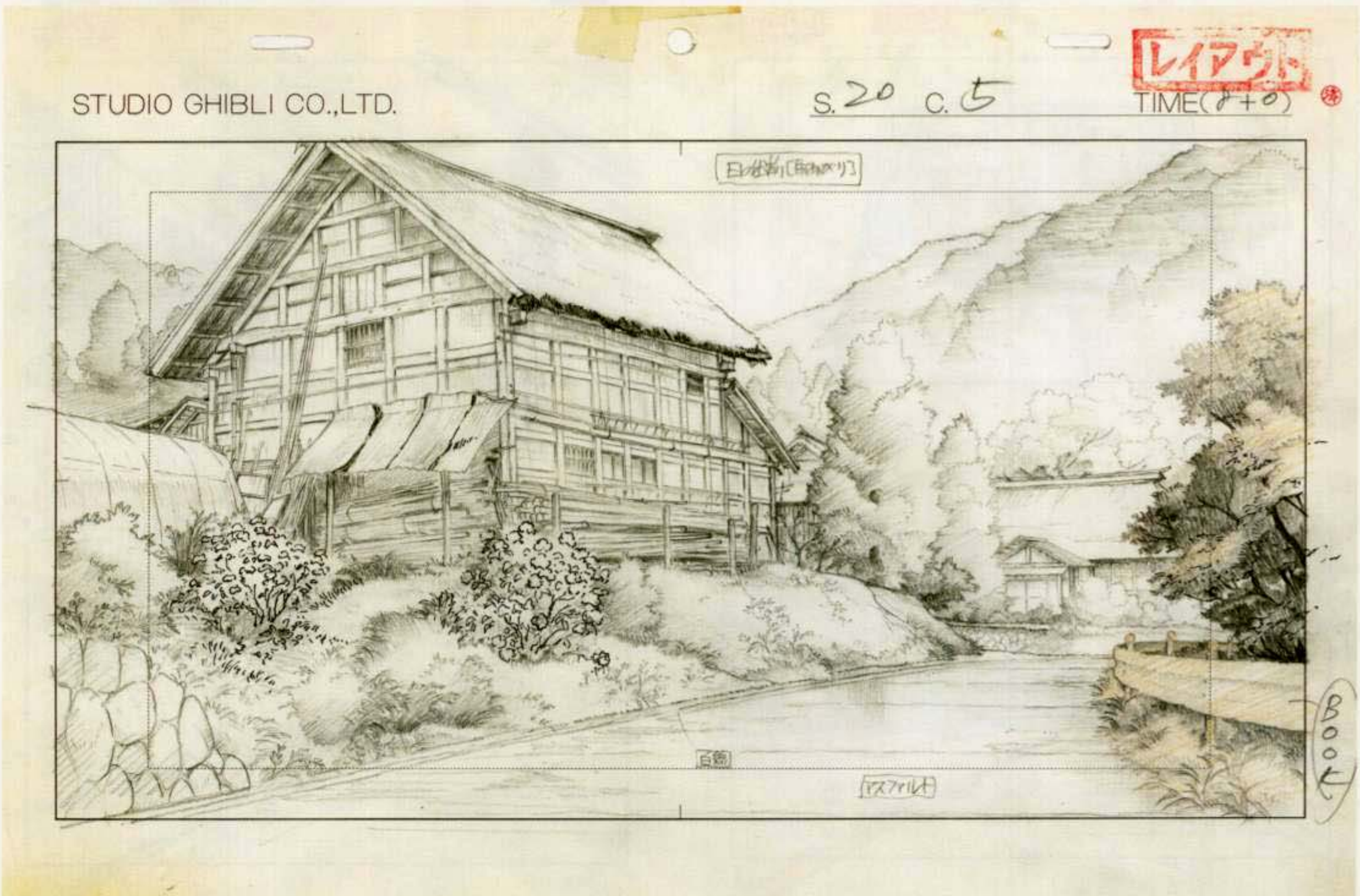
27



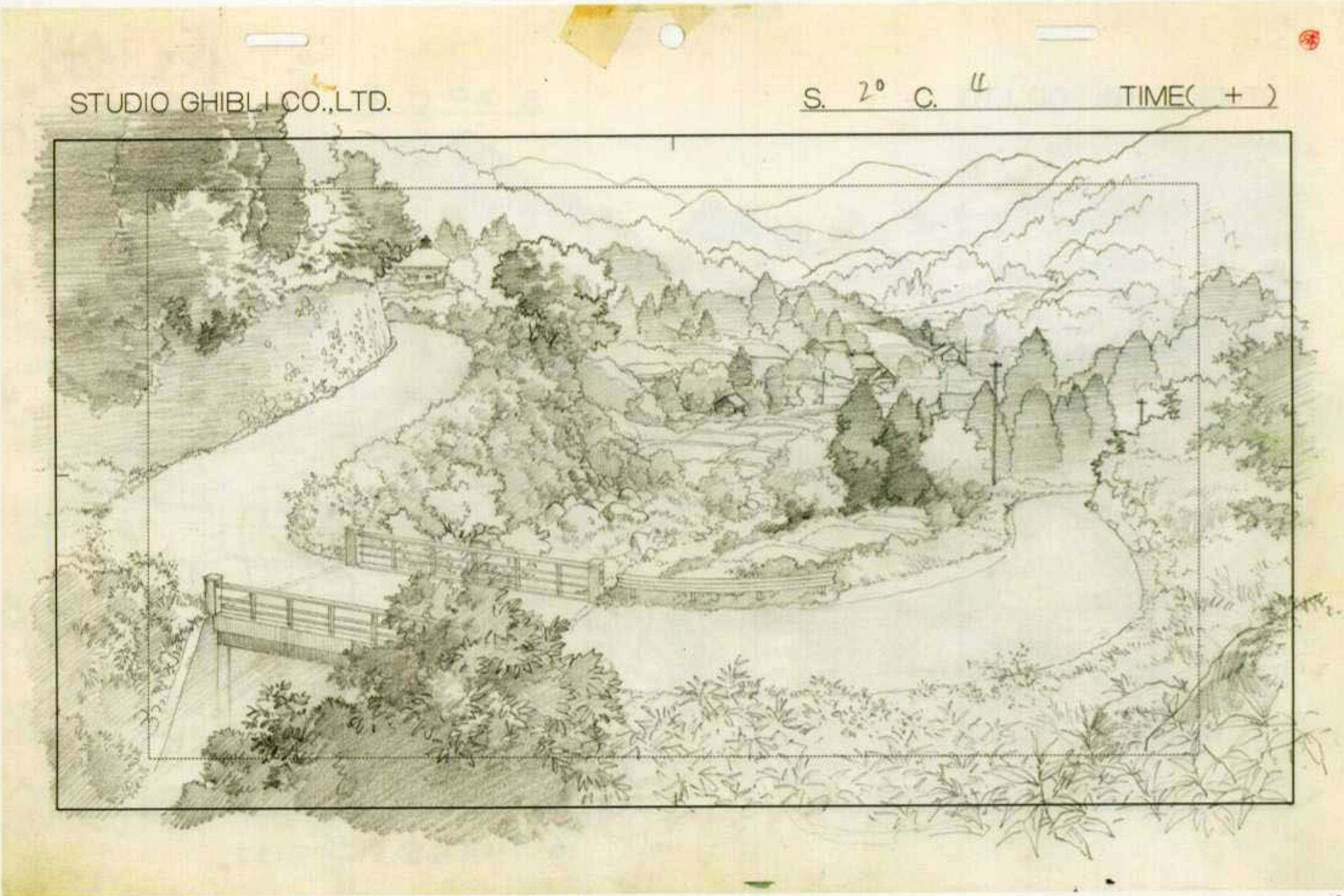
28


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 20 C. 3
TIME(6+0)
レイアウト
日の出前(雨あがり)
アスファルト部分
この部分のみコンクリート
フレームこれまで

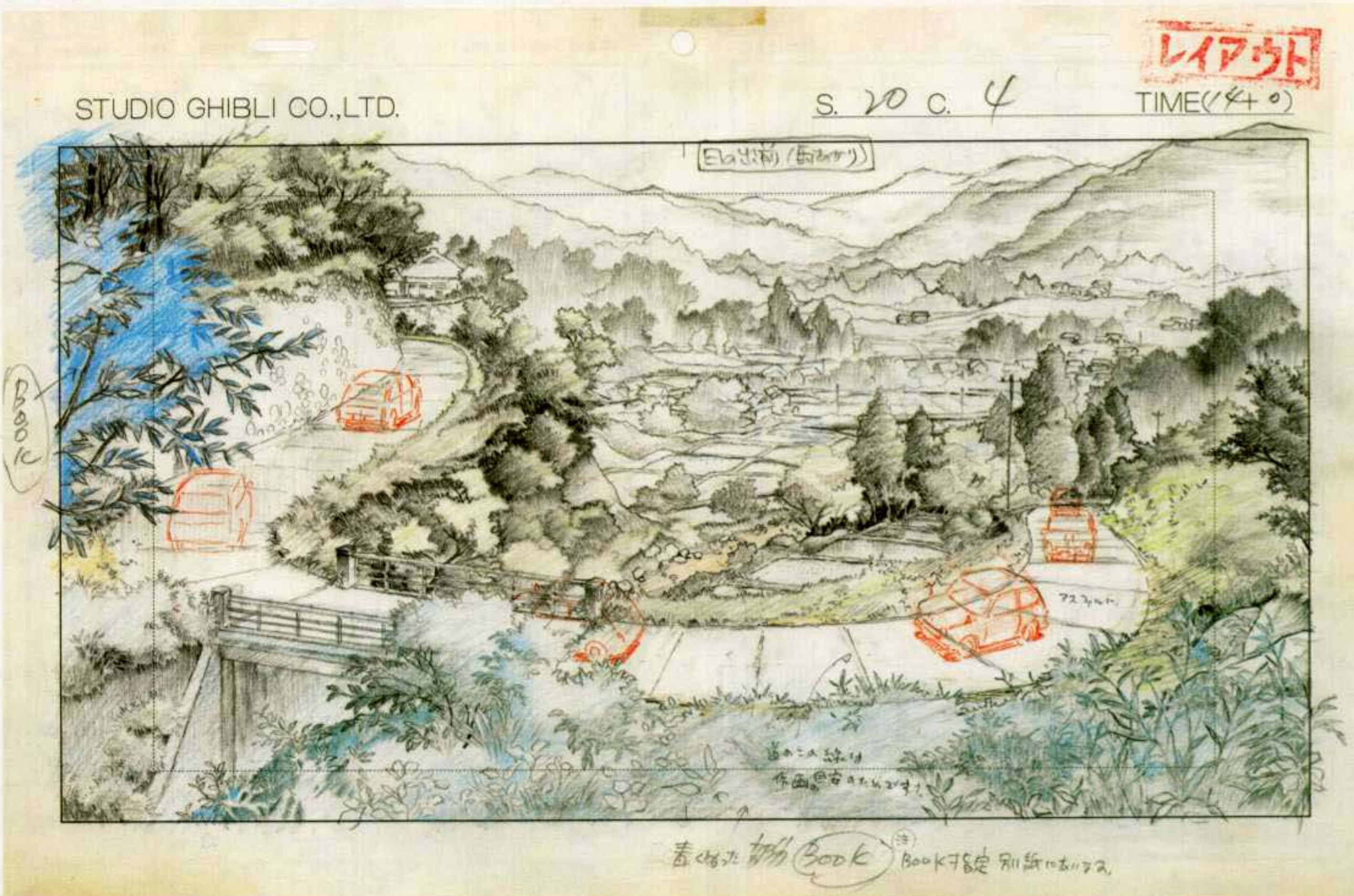
29


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 20 C. 5
TIME(8+0)
レイアウト
アスファルト
Book

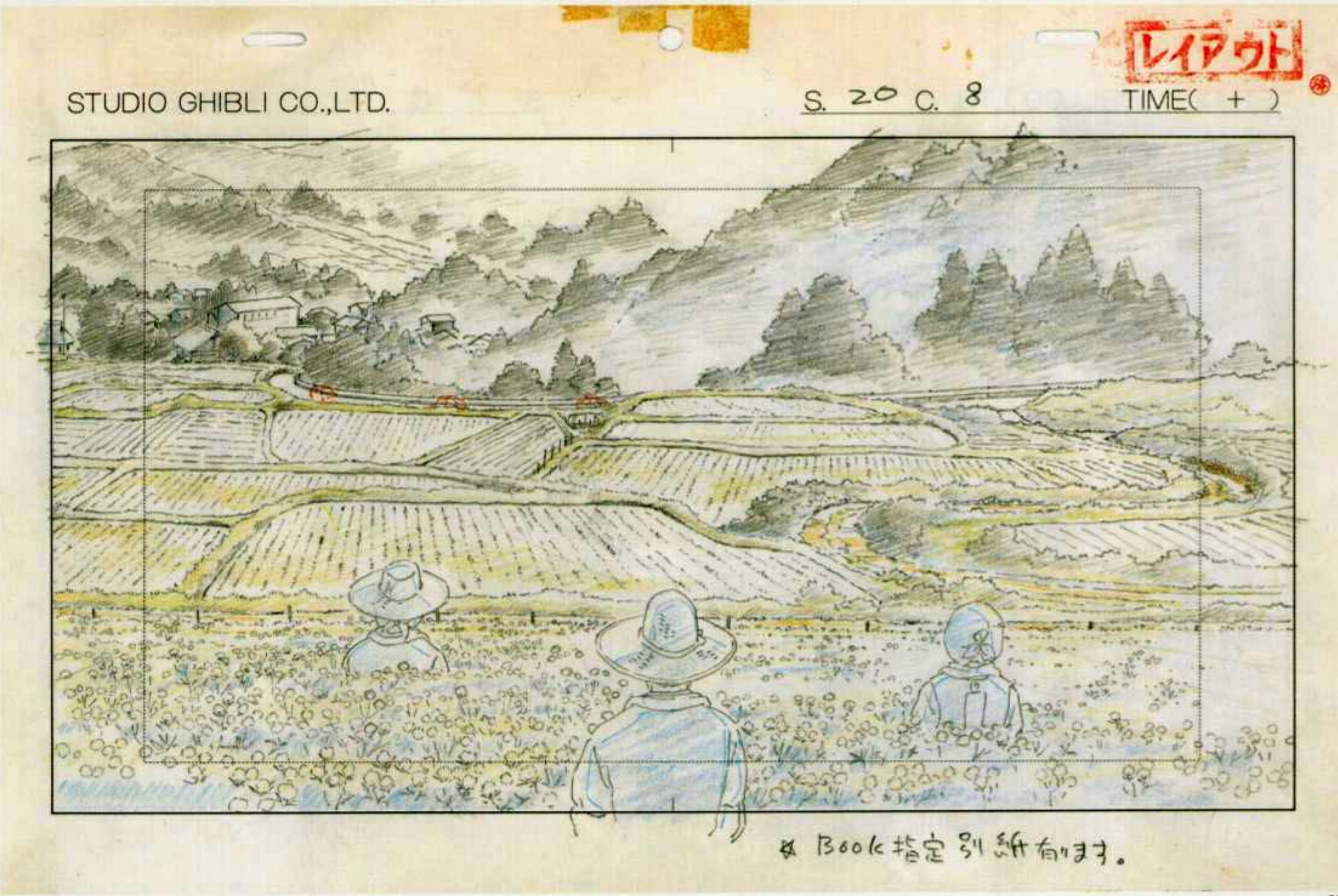
30


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 20 C. 4 TIME(+)

背景原図 31


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 20 C. 4 TIME(14+0)

32



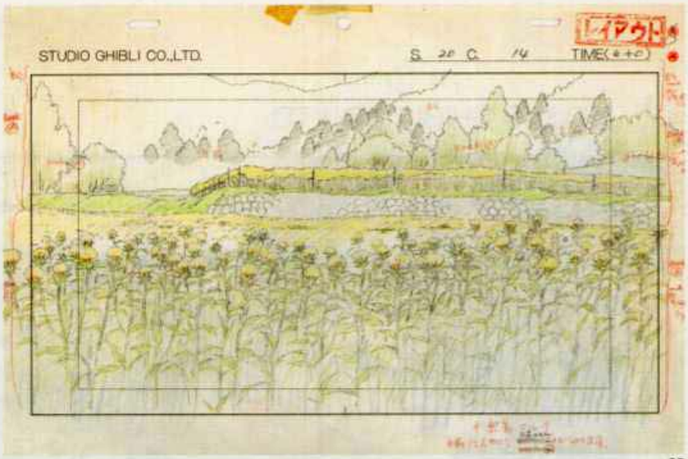
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 20 C. 8
TIME(+)
レイアウト
☆ Book指定別紙有ります。

33



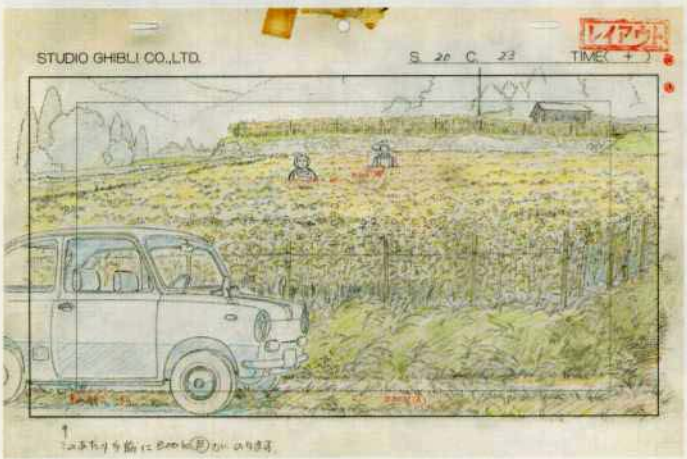
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S 20 C 14
レイアウト

34



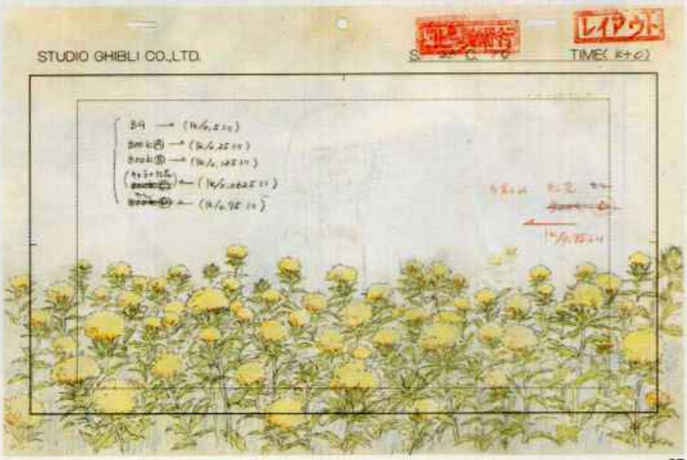
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S 20 C 14
レイアウト

35



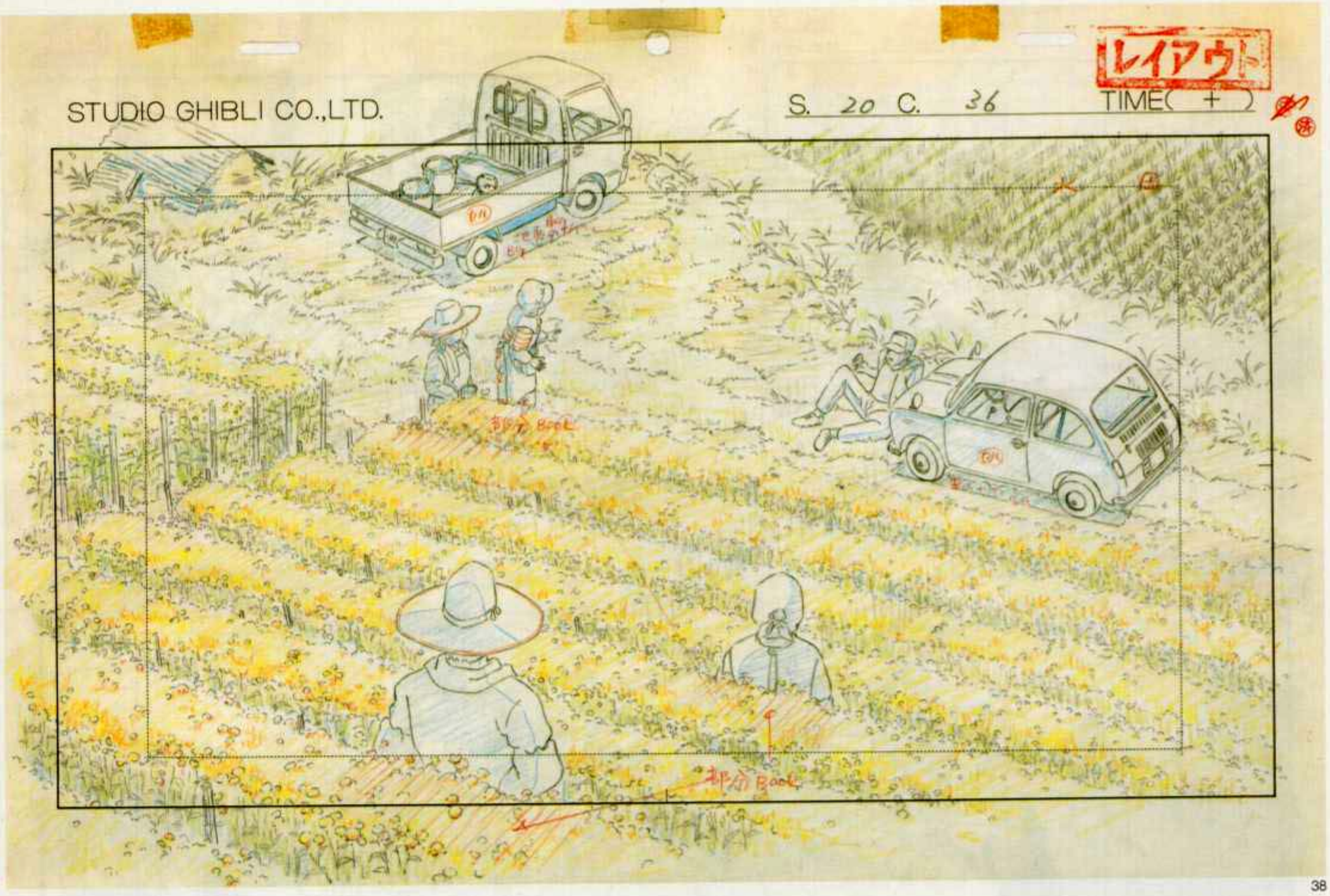
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S 20 C 23
レイアウト

36

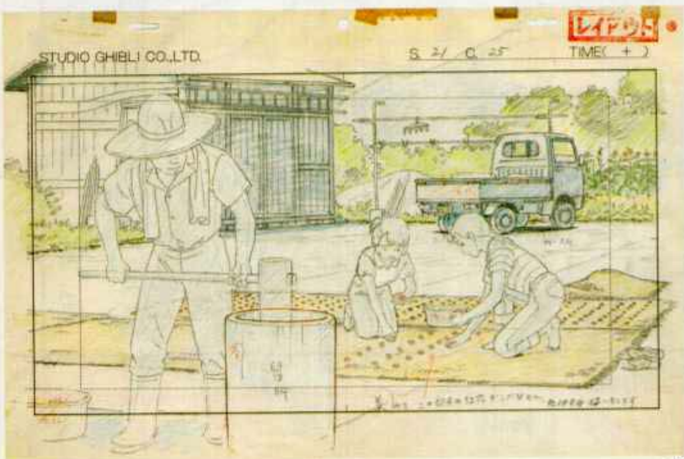


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト

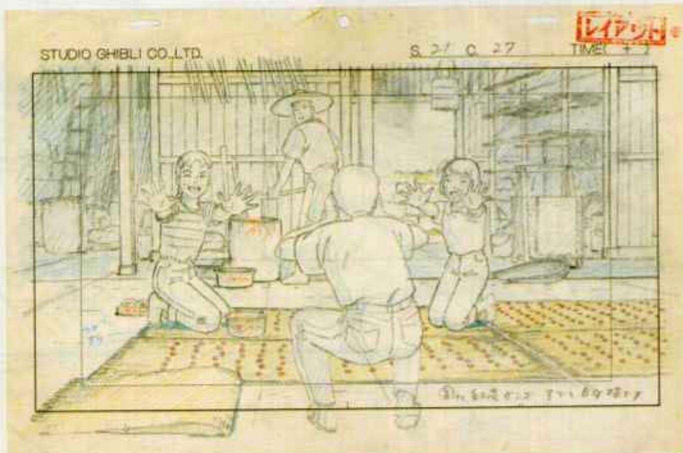
37


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 20 C. 36
TIME(+)
部分 Book
部分 Book

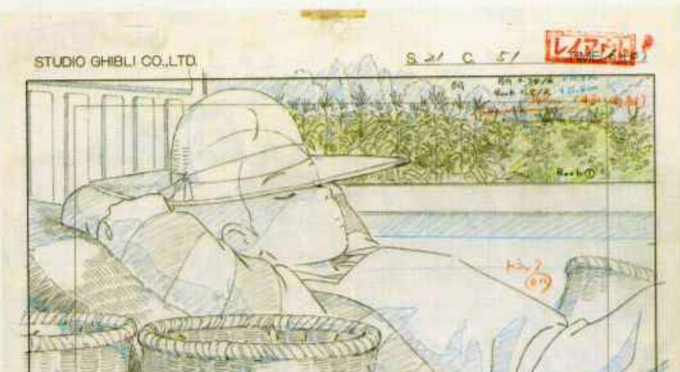
38


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 21 C. 25
TIME(+)

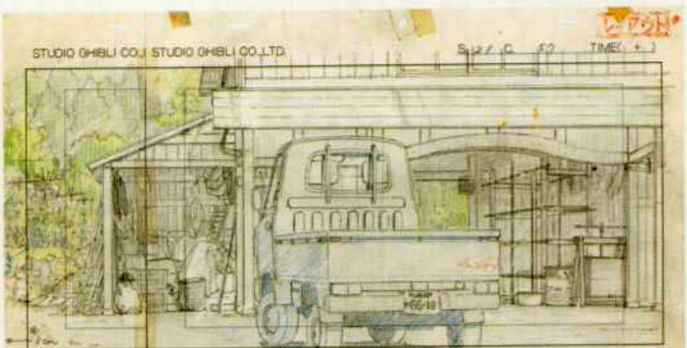
39


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 21 C. 27
TIME(+)

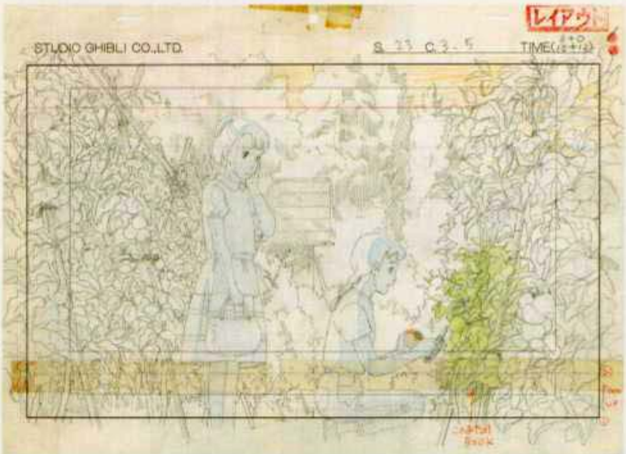
40


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 21 C. 51

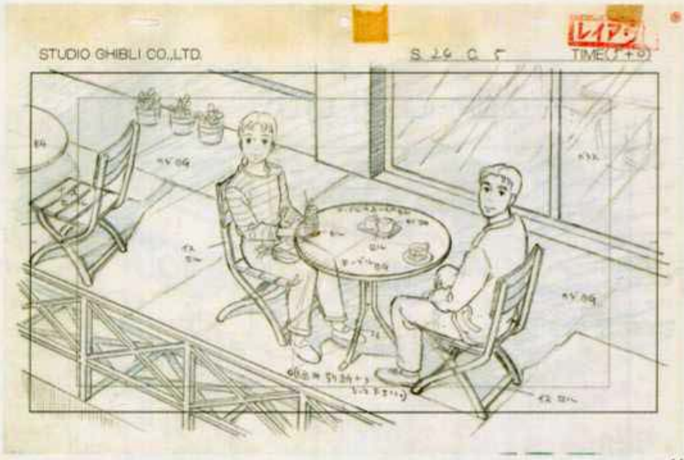
41


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
TIME(+)

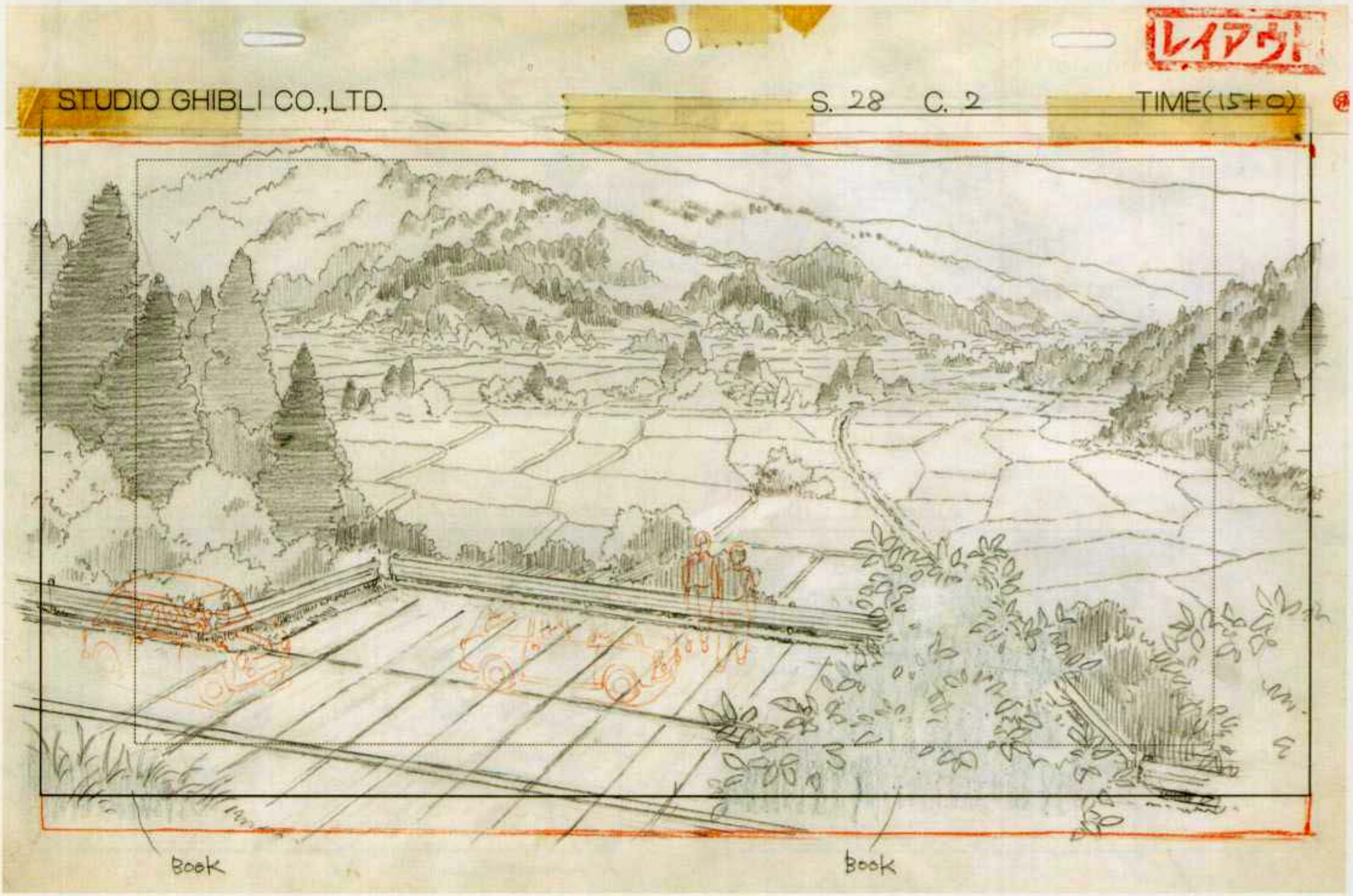
42


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
TIME(

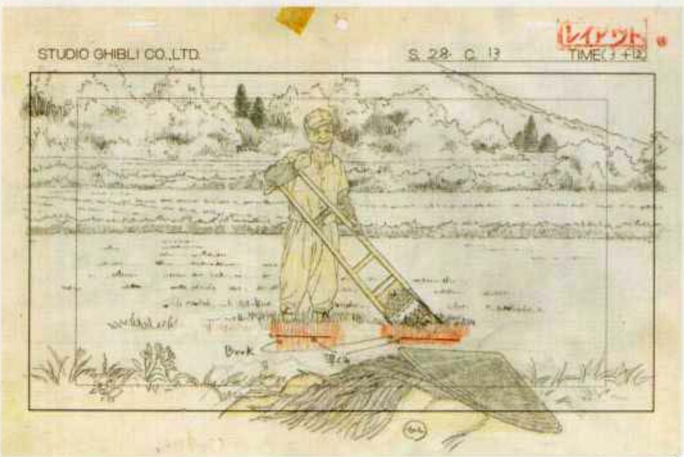
43


レイアウ
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

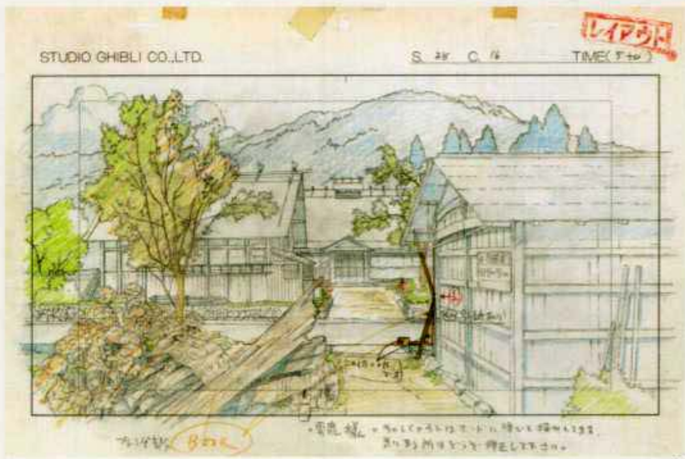
44


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 28 C. 2
TIME(15+0)
Book
Book

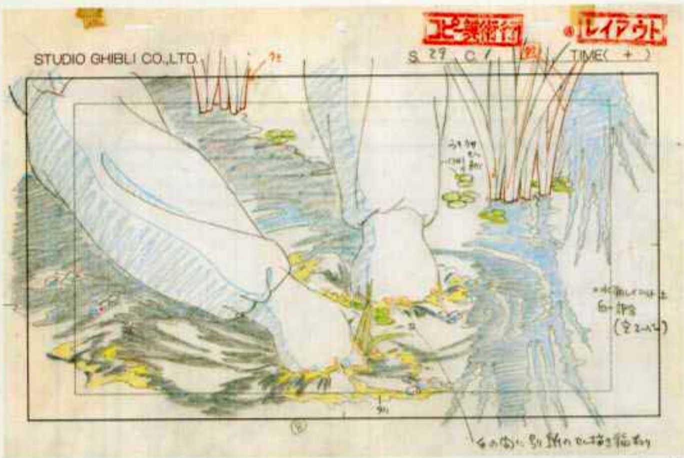
45


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 28 C. 13
Book

46

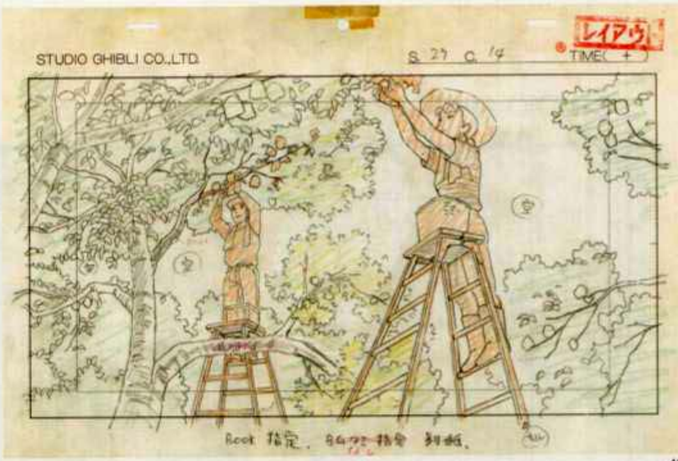

レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
TIME(

47



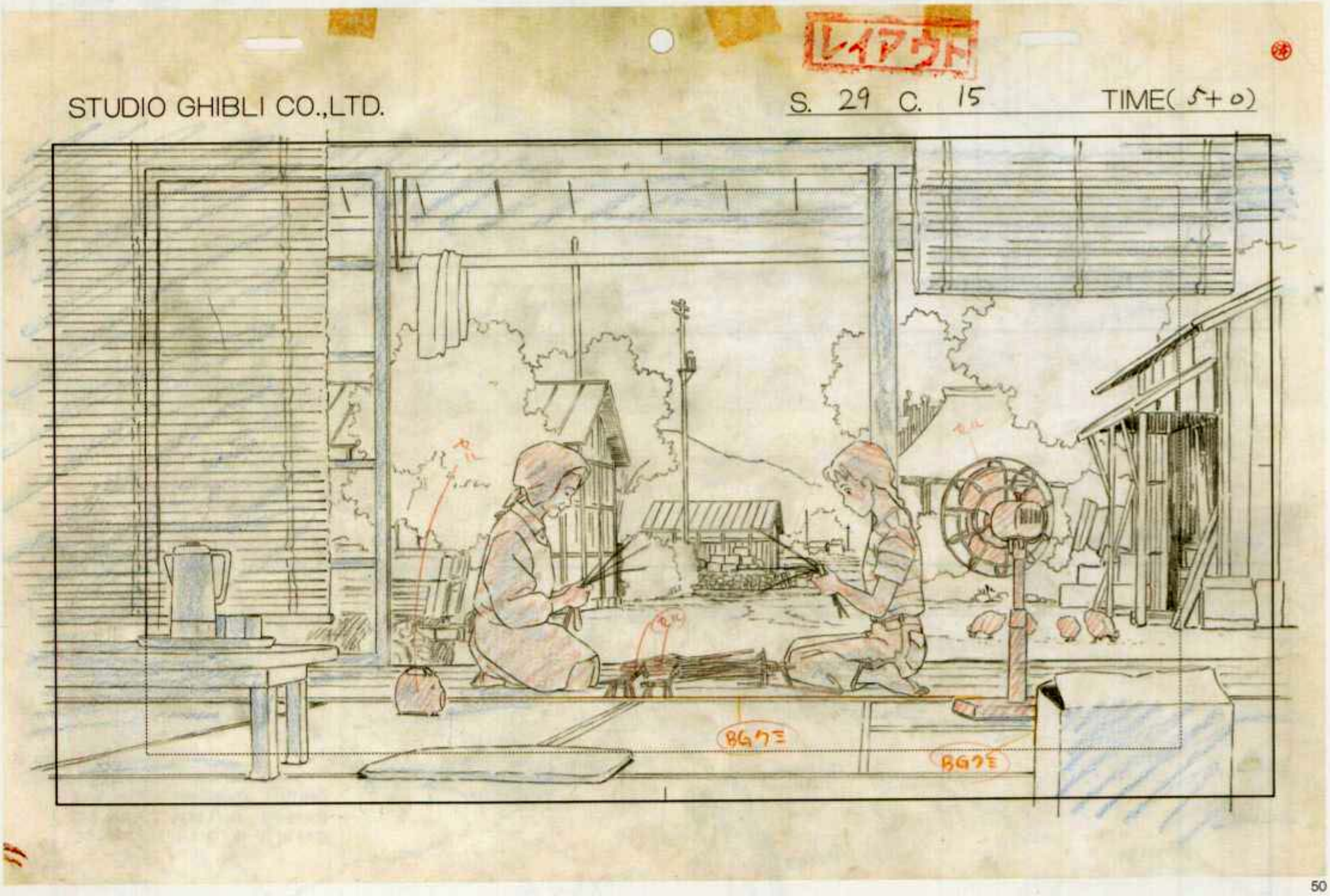
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 29 C. 1
TIME(+)

48



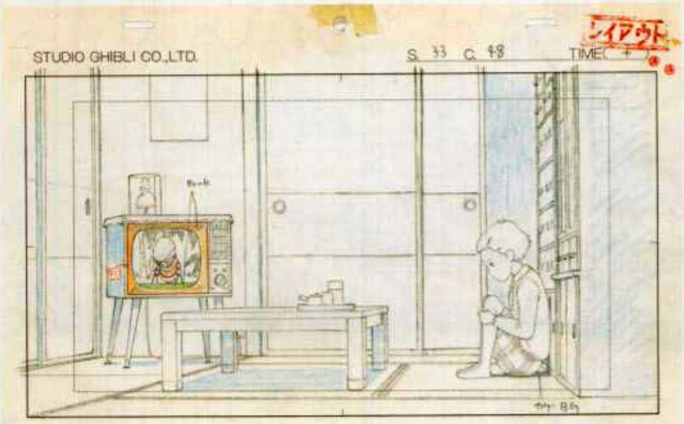
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 29 C. 14
TIME(+)

49



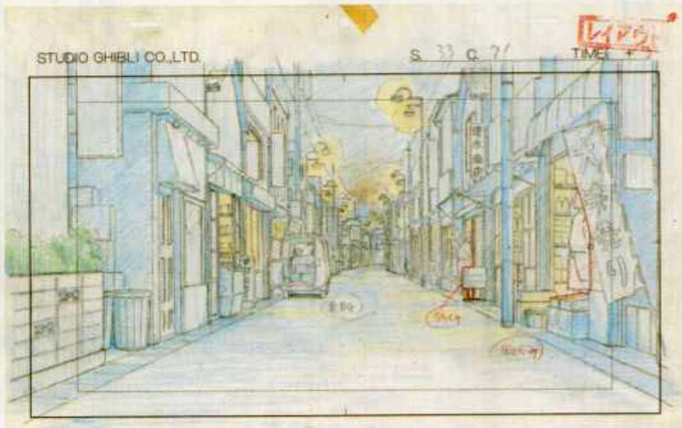
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 29 C. 15
TIME(5+0)
BGクミ
BGクミ

50



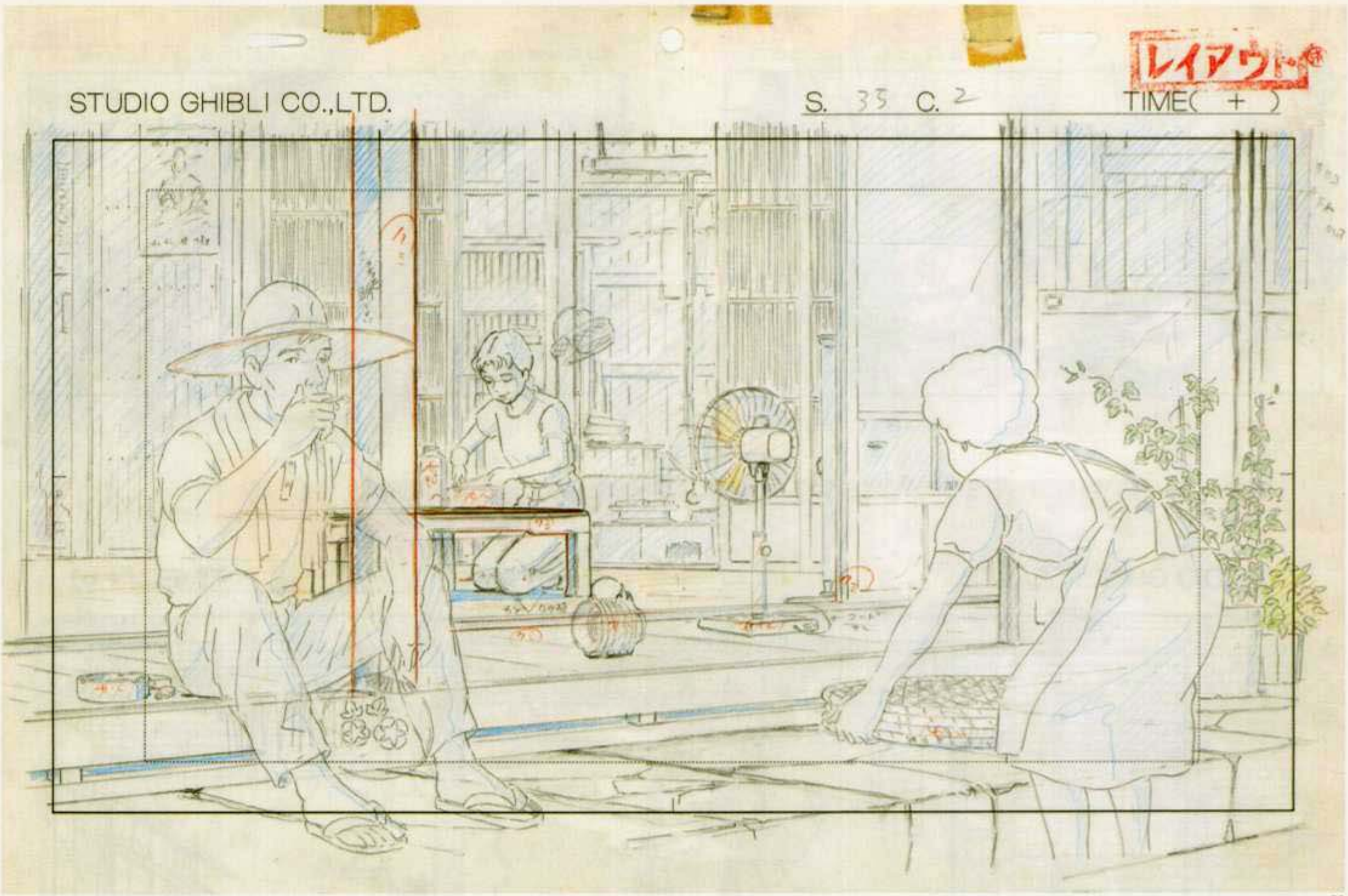
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 33 C. 48
TIME(+)

51

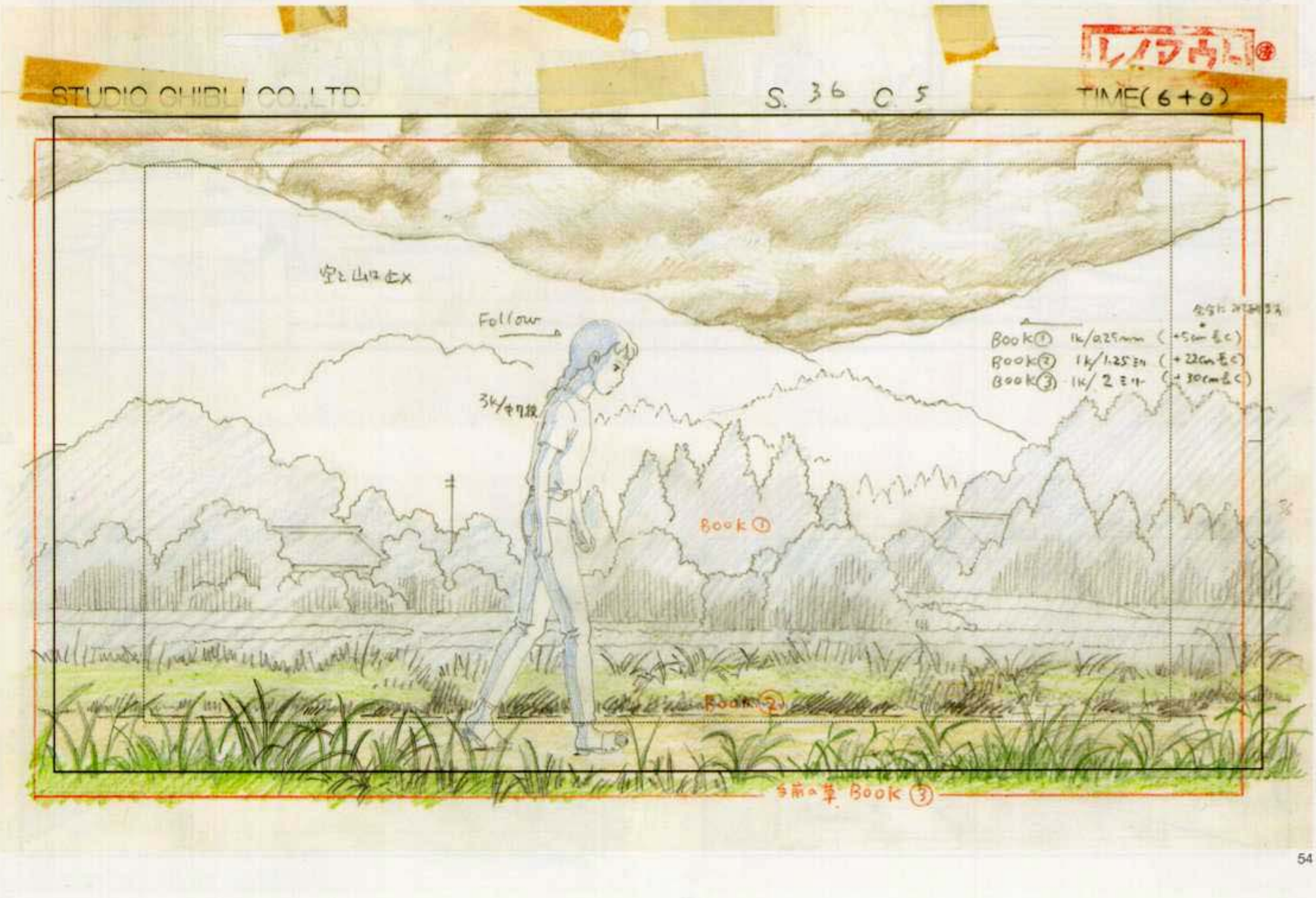


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 33 C. 71
TIME(+)

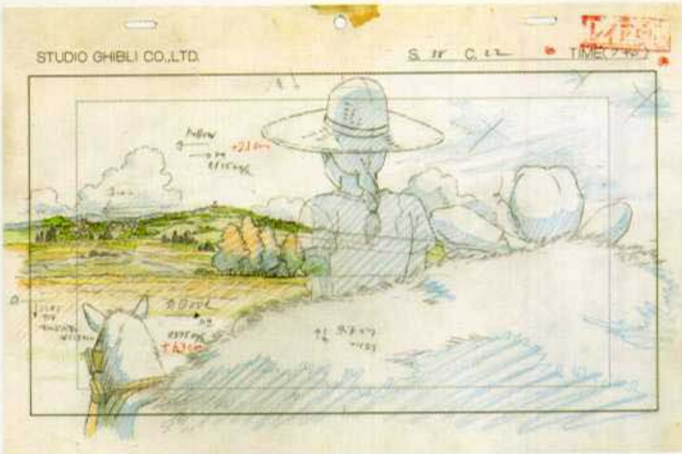
52


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 35 C. 2
TIME(+)
レイアウト

53


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 36 C. 5
TIME(6+0)
レイアウト
空と山は止メ
Follow
Book①
Book②
手前の草 Book③

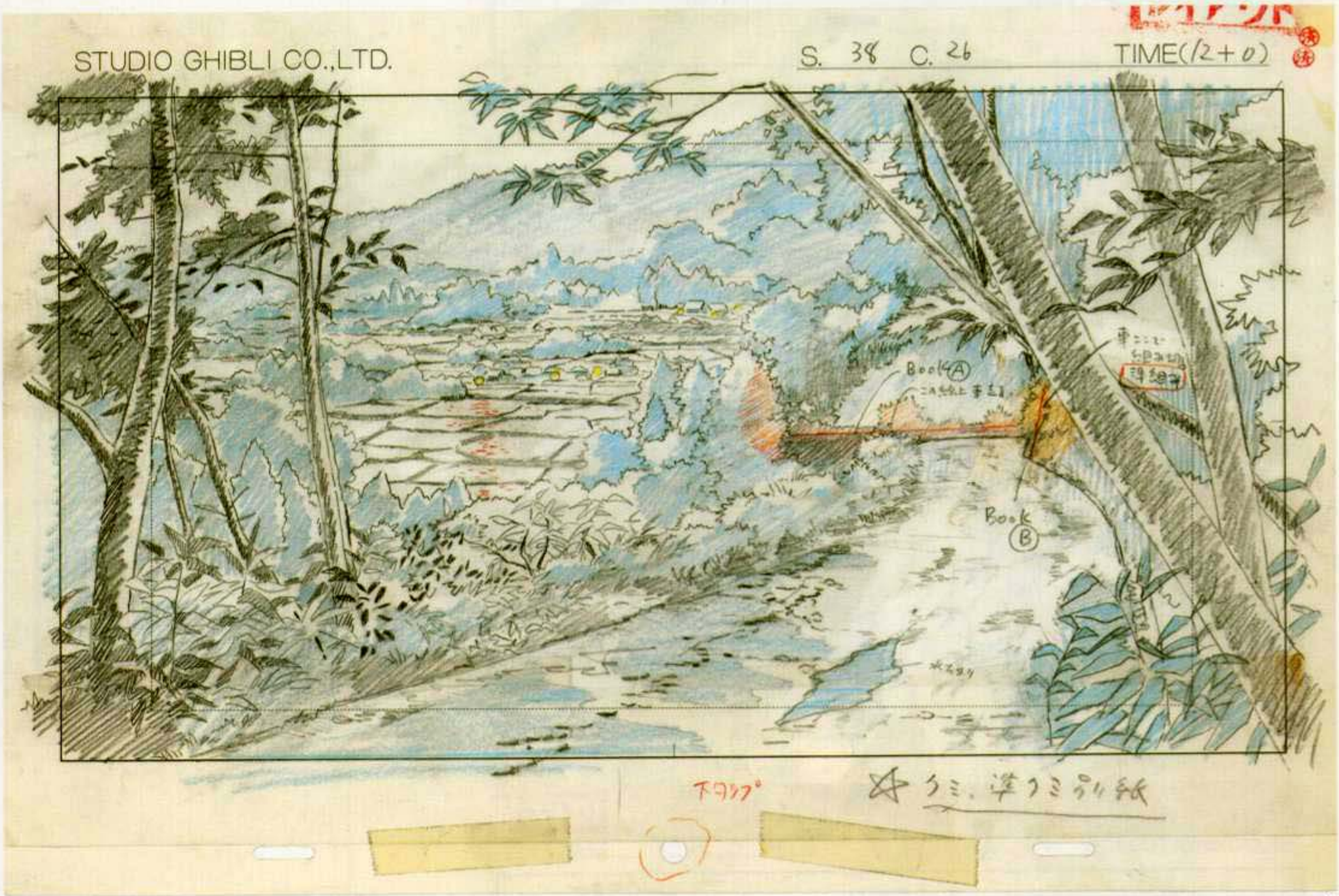
54


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト

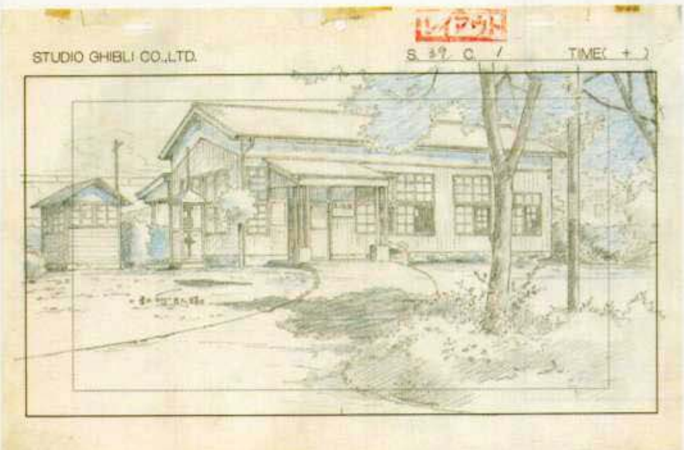
55


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト

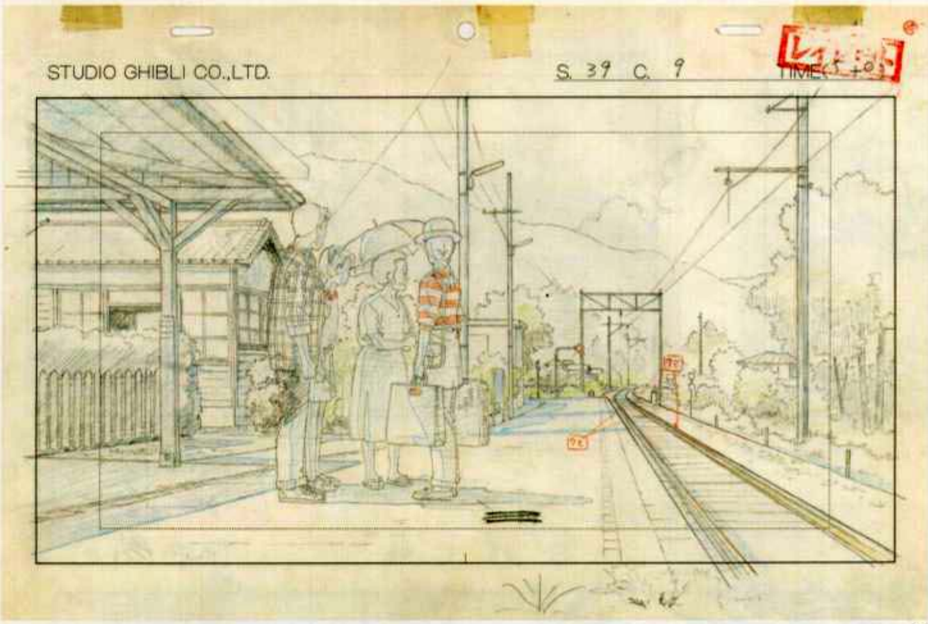
56


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 38 C. 26
TIME(12+0)
BookⒶ
BookⒷ

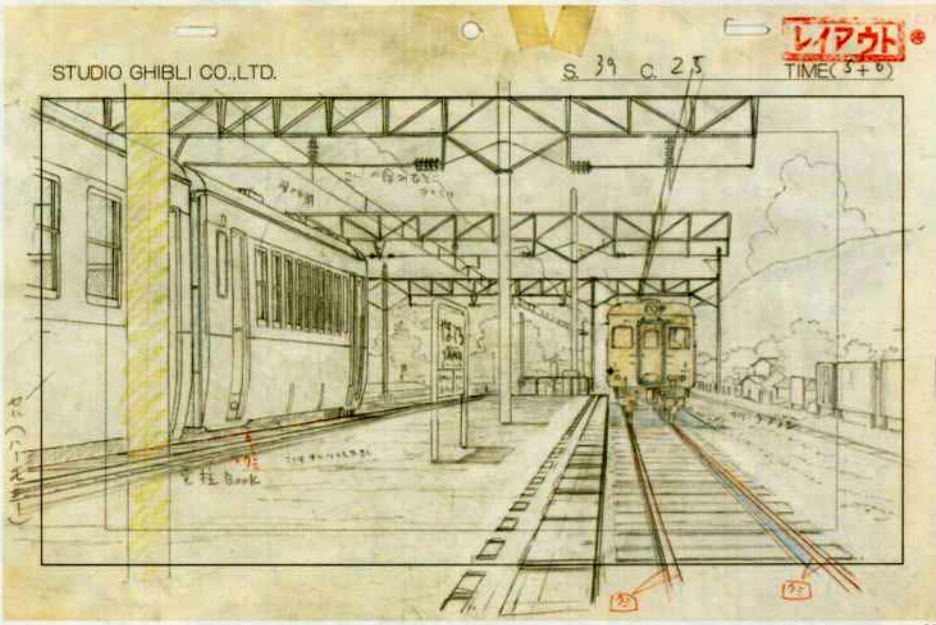
57


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト

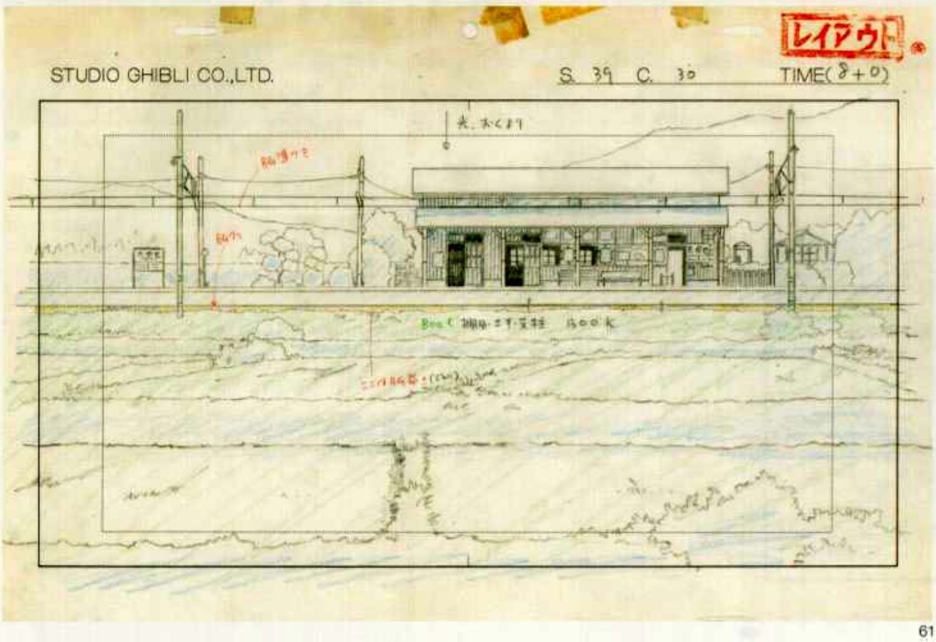
58


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 39 C. 9

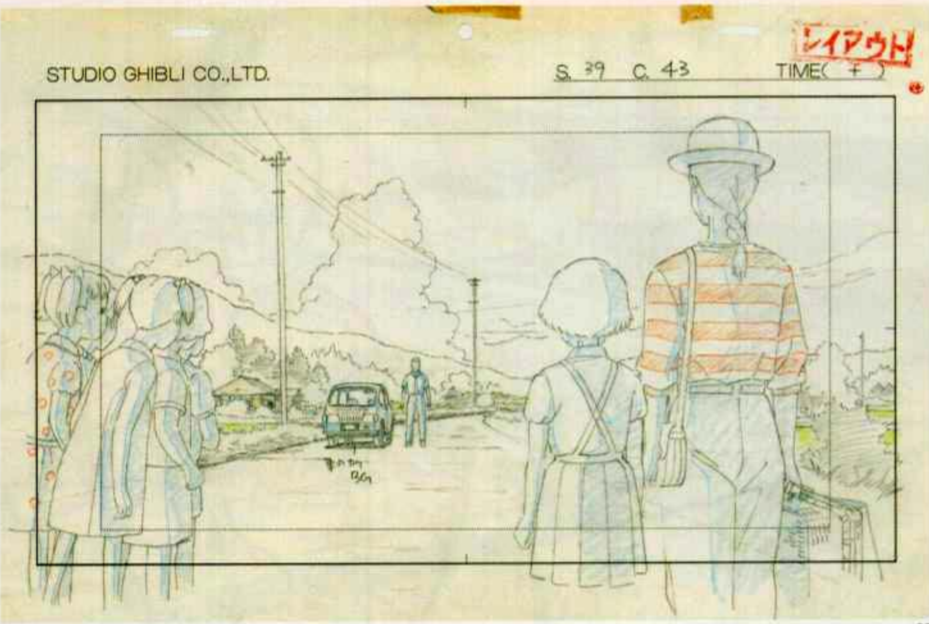
59


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 39 C. 25
TIME(3+6)

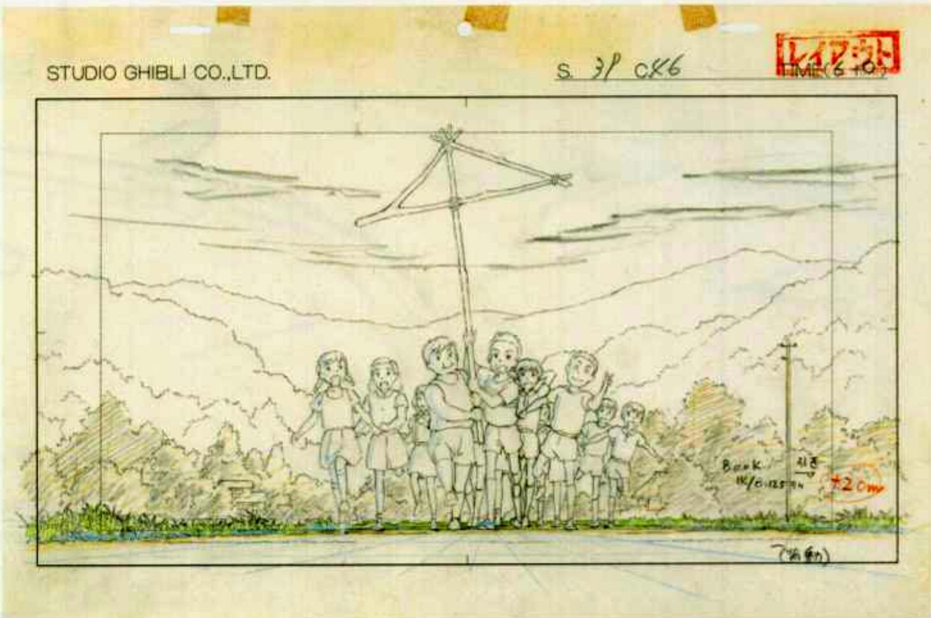
60


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 39 C. 30
TIME(8+0)

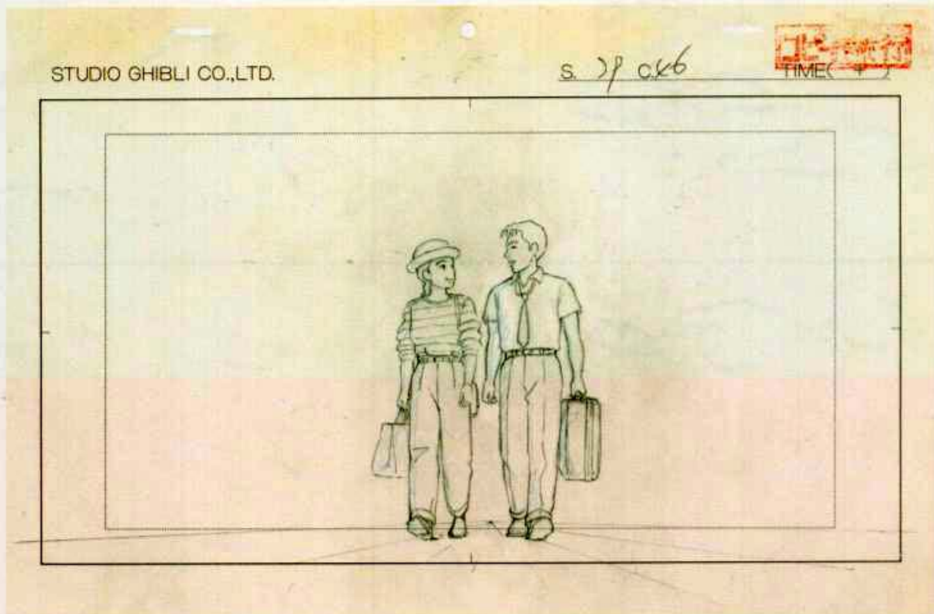
61


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 39 C. 43
TIME

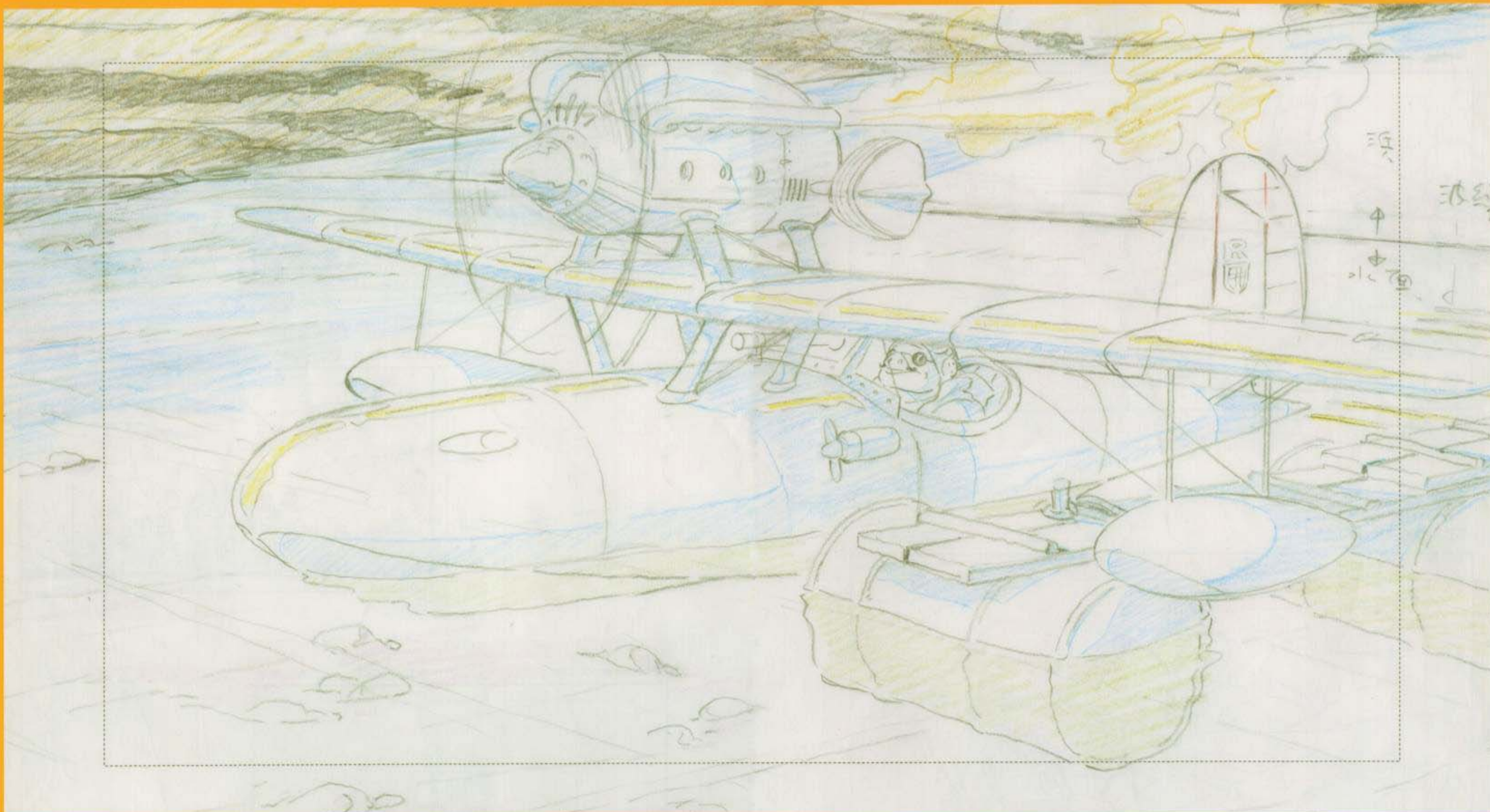
62


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 38 C.86
TIME

63


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 38 C.86
TIME

64

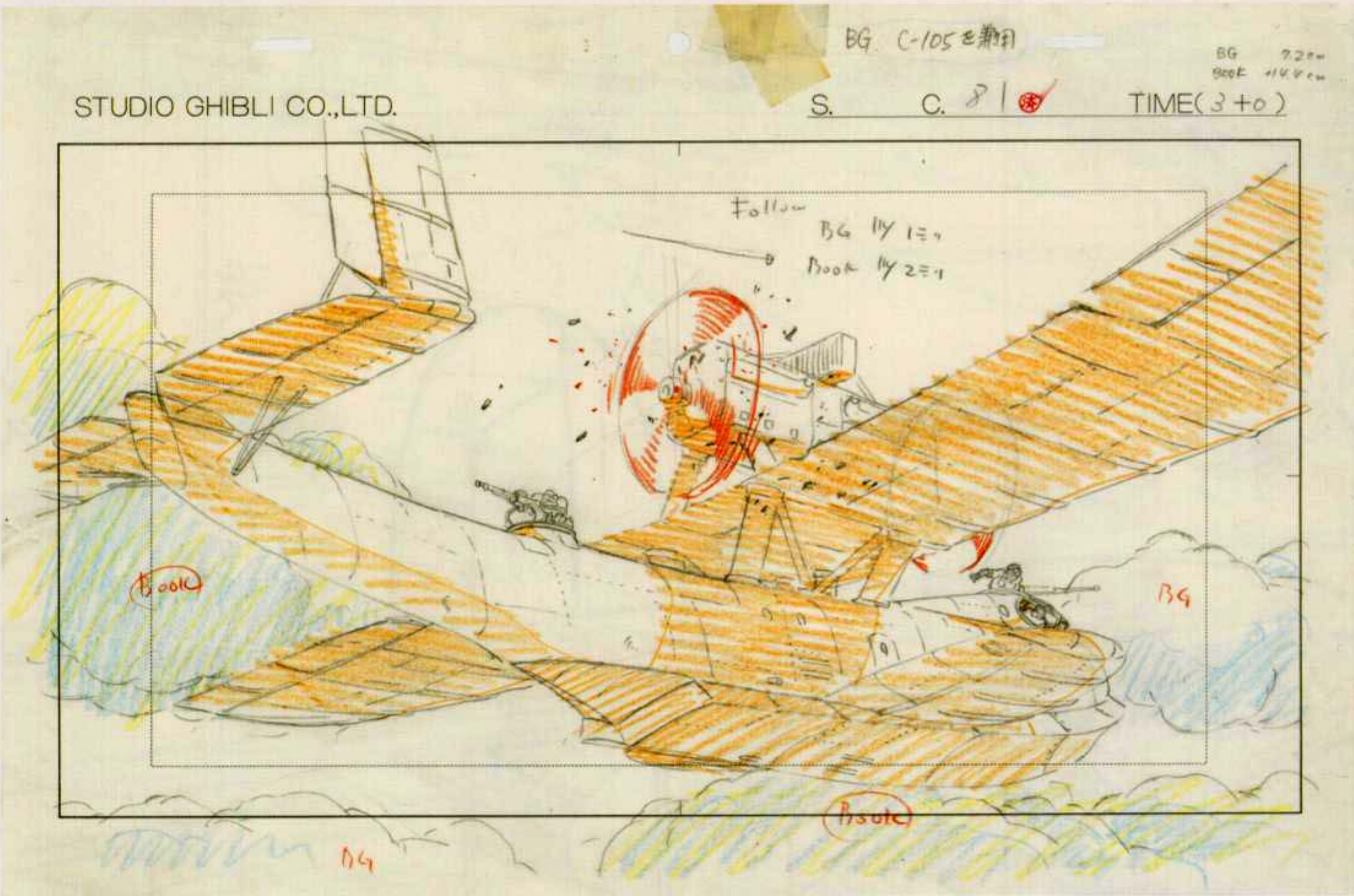


紅の豚

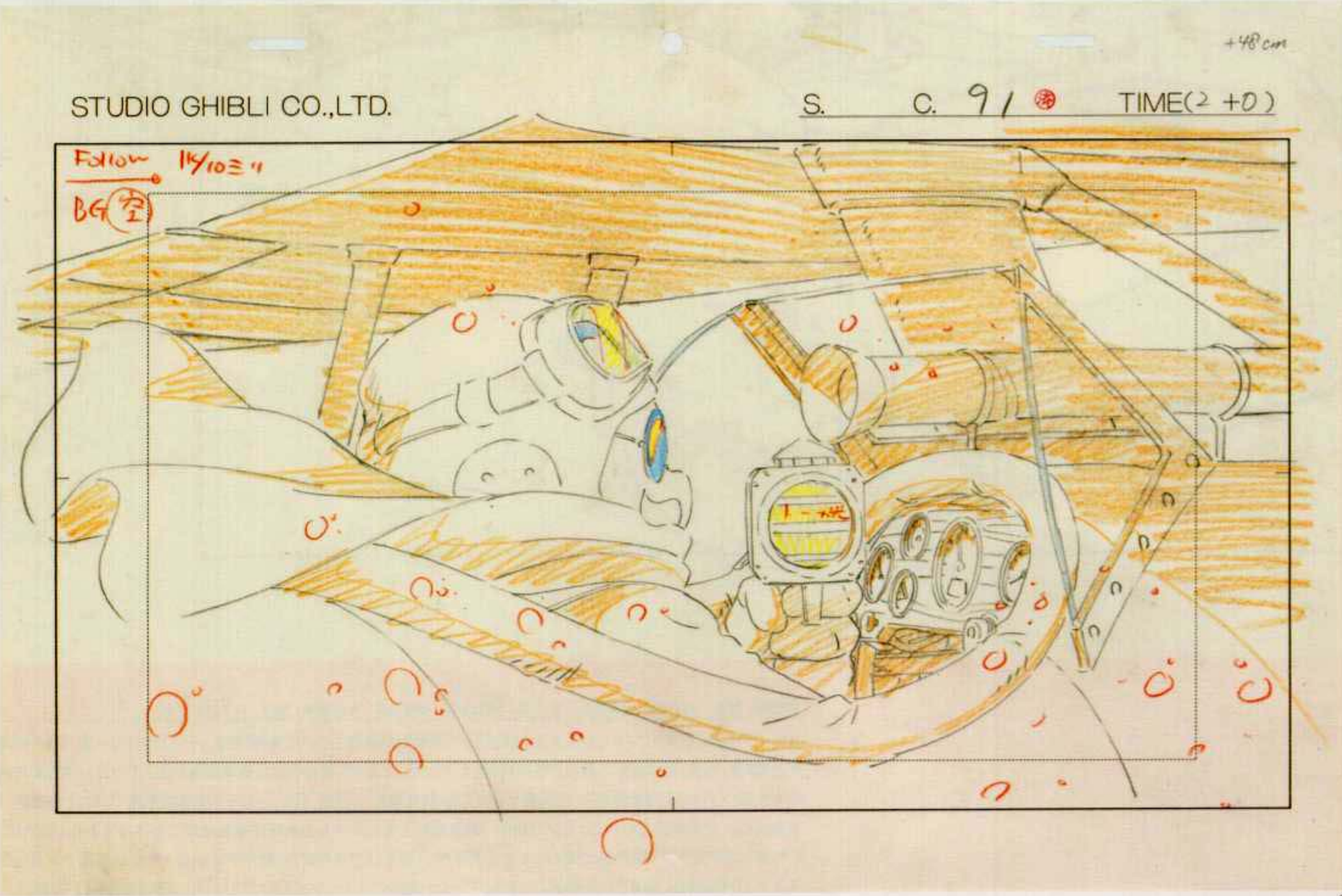
Porco Rosso

1992年 監督／宮崎 駿 作画監督／賀川 愛 河口俊夫 美術監督／久村佳津 制作／スタジオジブリ

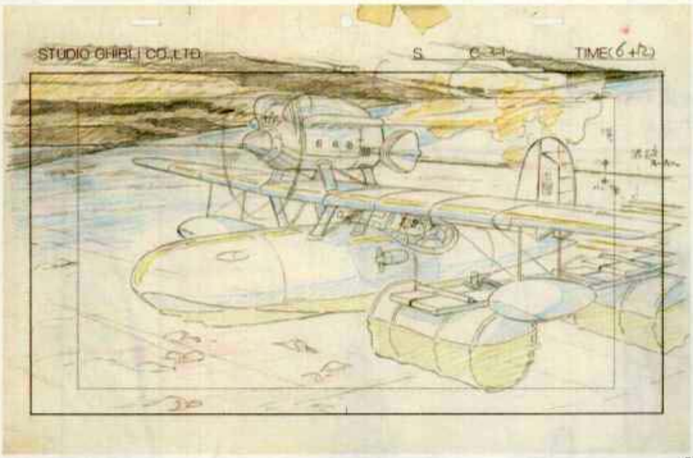
雑誌『月刊モデルグラフィックス』(大日本絵画刊)で宮崎駿が連載していた漫画『雑想ノート』の中の一編、『飛行艇時代』が原作。当初、日本航空の機内上映用短編として企画されたが、最終的には劇場長編作品となった。1920年代末のイタリア・アドリア海を舞台に、飛行艇サボイアS-21を操る"一匹豚"ポルコ・ロッソの活躍を描く"疲れて脳細胞が豆腐になった中年男のための、マンガ映画"。飛行機好きを公言する宮崎駿の趣味が高じた作品であると同時に、これまでスタジオジブリ作品に関わってきた若手や、「おもひでぽろぽろ」制作中に始まった定期採用で入社したスタッフが積極的に登用された作品でもある。アヌシー国際アニメーションフェスティバル長編映画賞ほか受賞。


BG C-105を兼用
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 81
TIME(3+0)
Follow
BG 1K/1ミリ
Book 1K/2ミリ
Book
BG
Book
BG

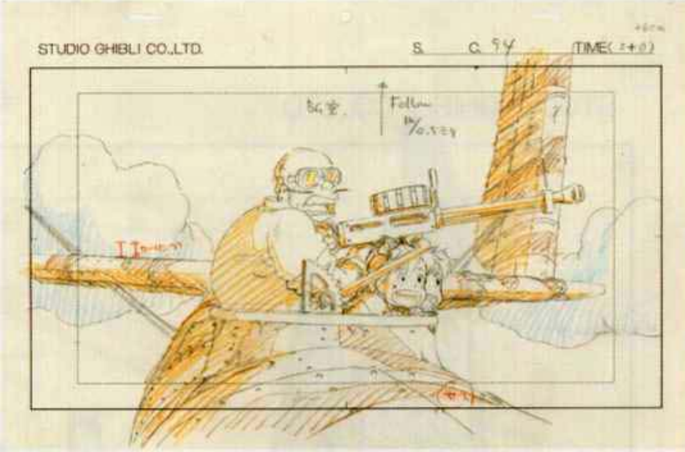
1


+48cm
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 91
TIME(2+0)
Follow 1K/10ミリ
BG

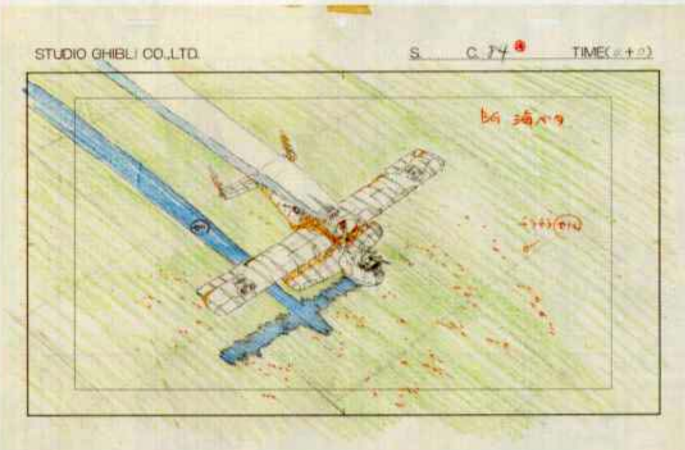
2


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C.
TIME(6+12)

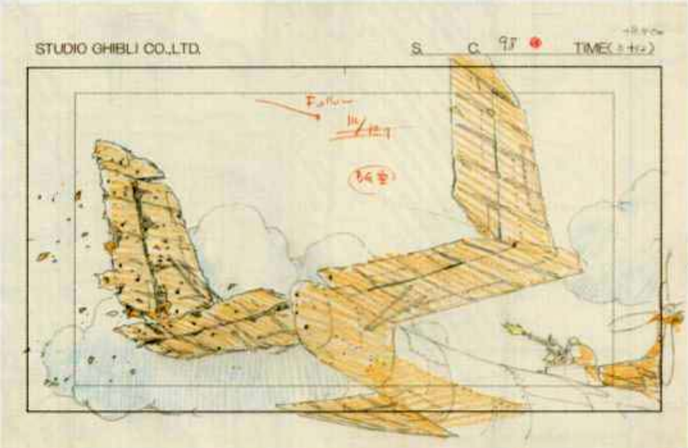
3


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 54
TIME(3+0)
Follow

4


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 84
TIME(2+0)
BG 海ベタ

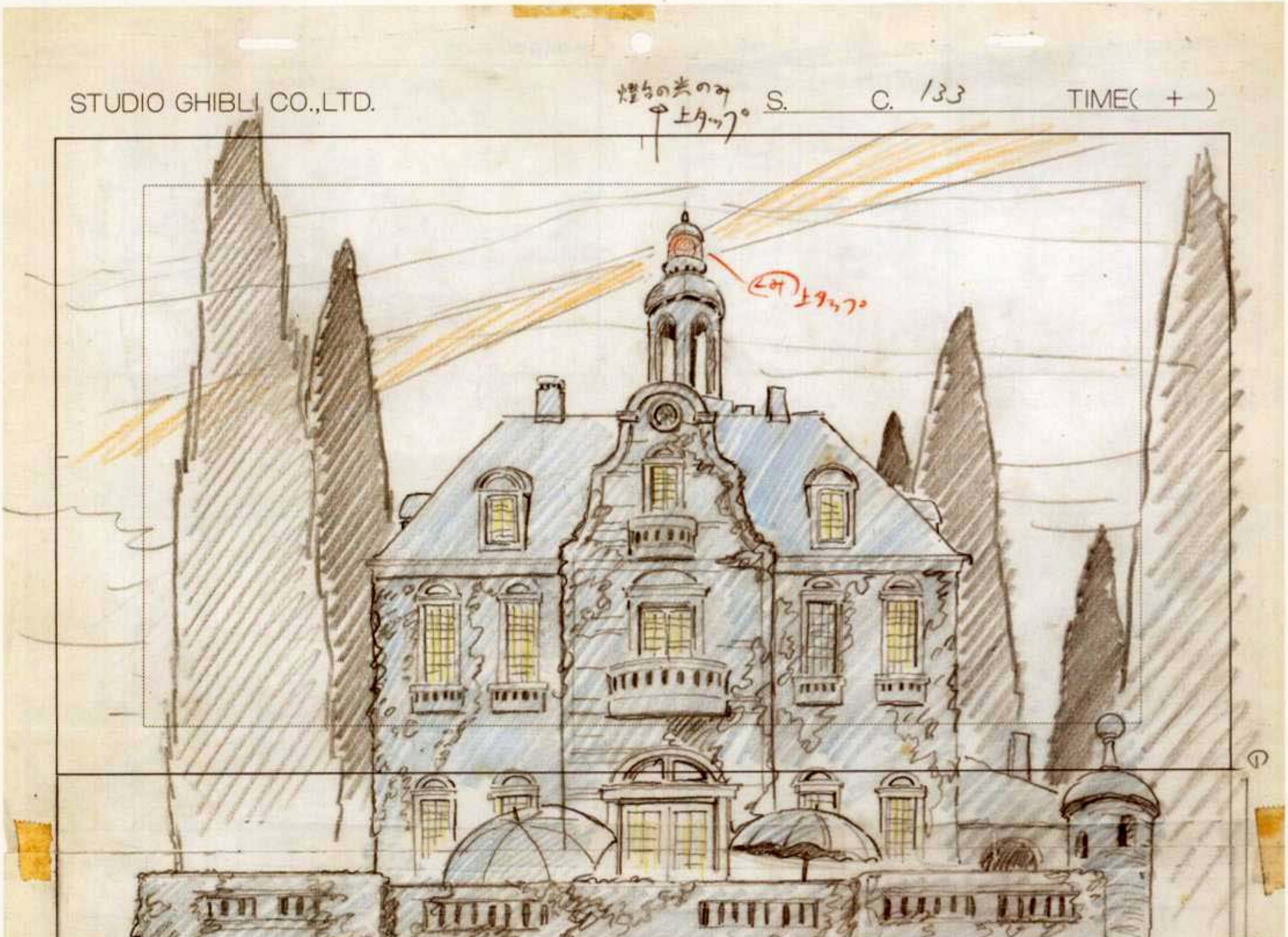
5


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 98
TIME(3+12)
Follow

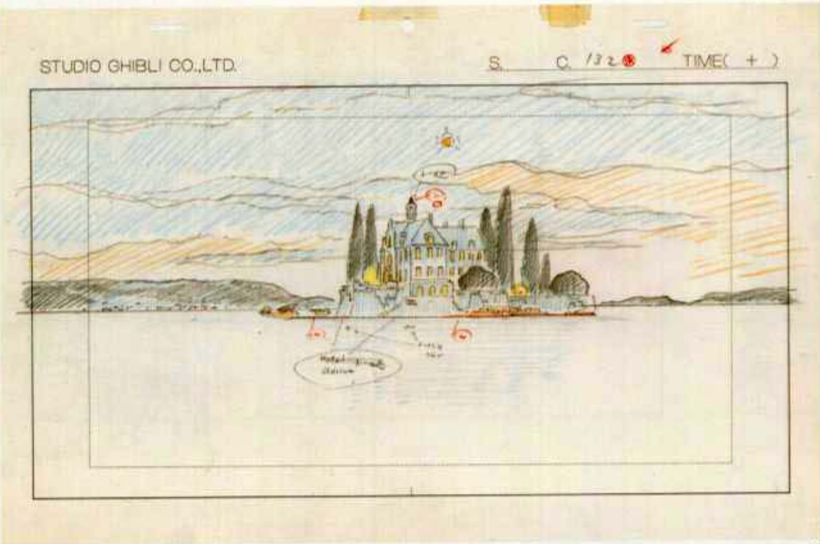
6


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 116
TIME(3+12)
BG 海ベタ

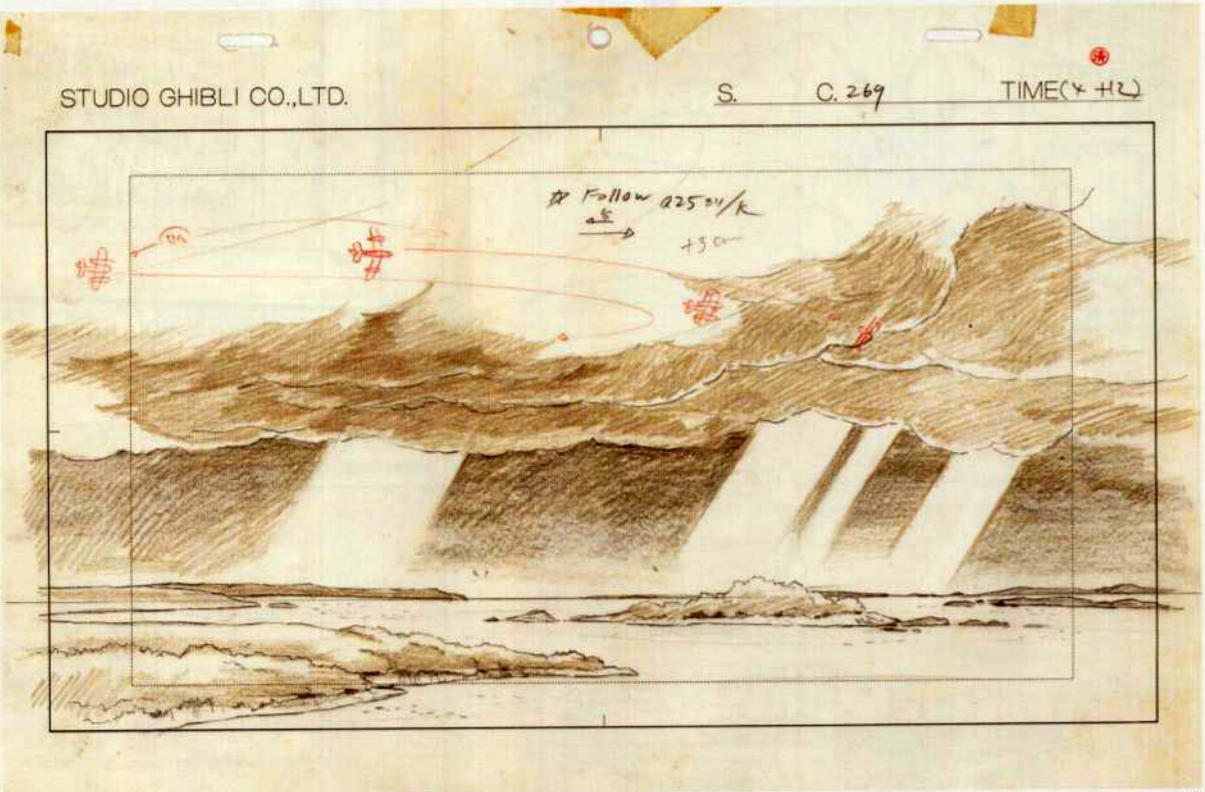
7



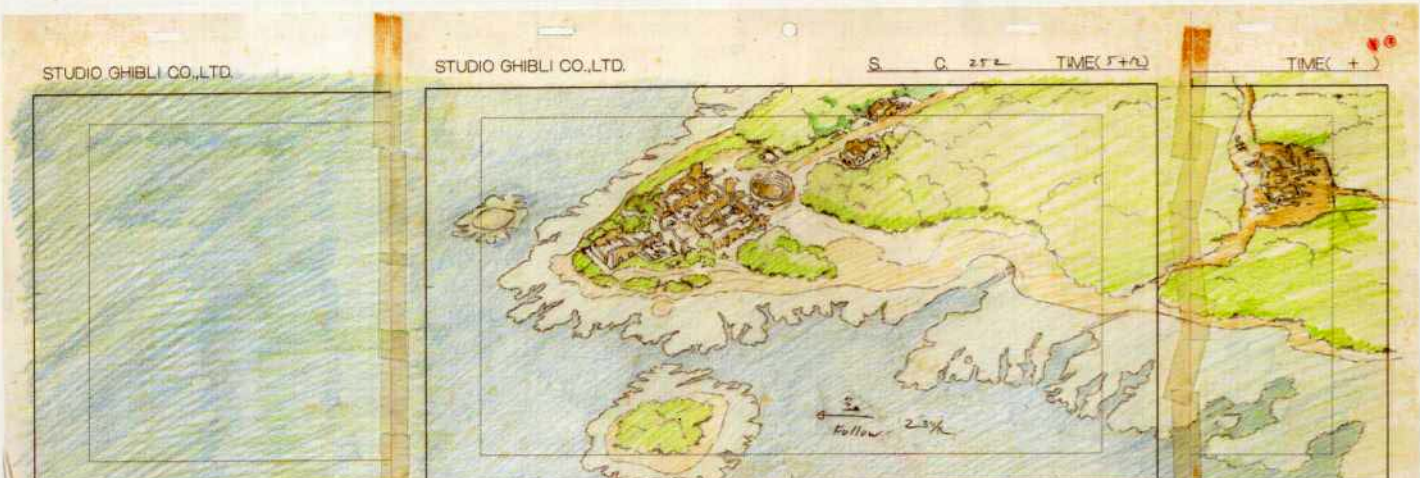
8


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 132
TIME(+)

9


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 269
TIME(4 +12)
Follow

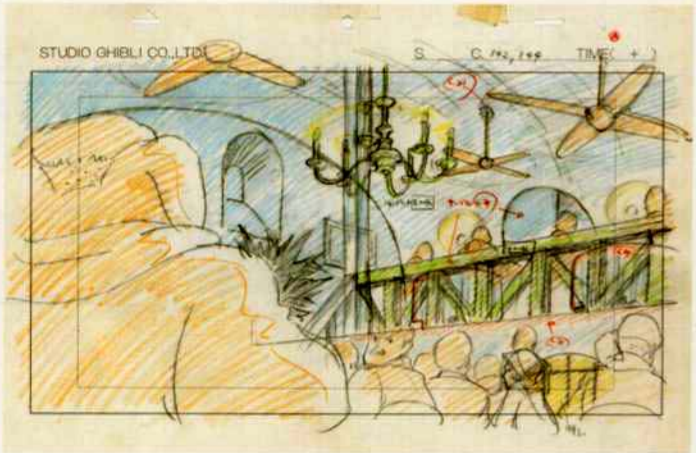
10


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 252
TIME(5+12)
TIME(+)
Follow

11



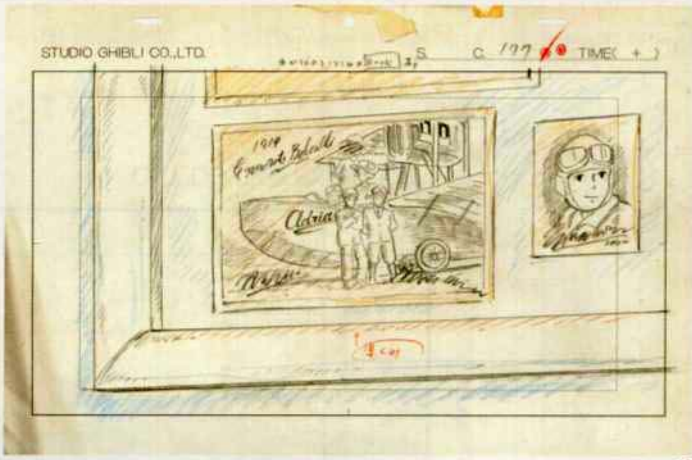
12



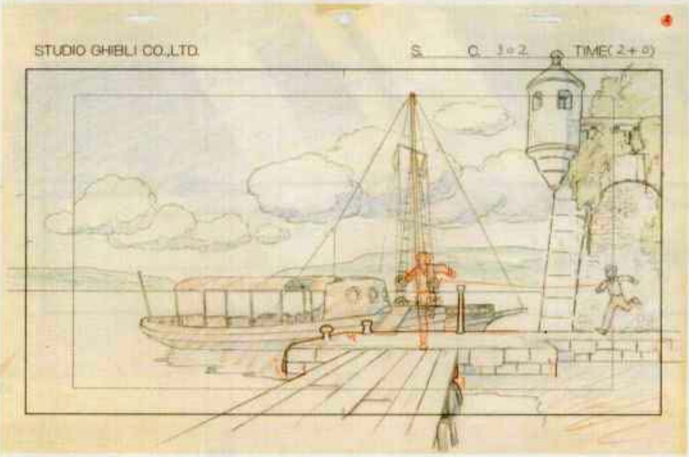
13



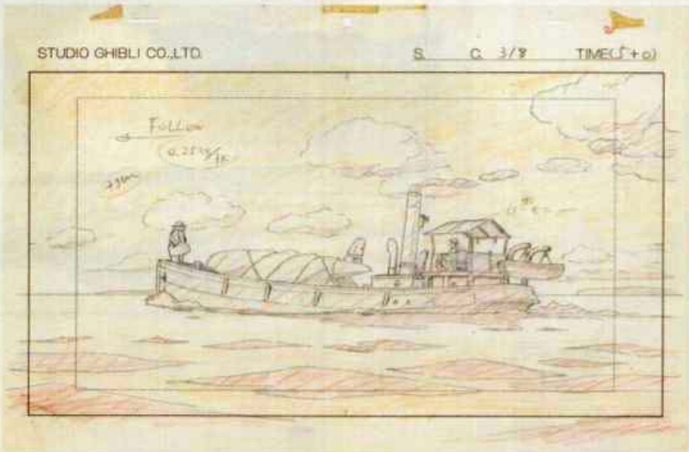
14



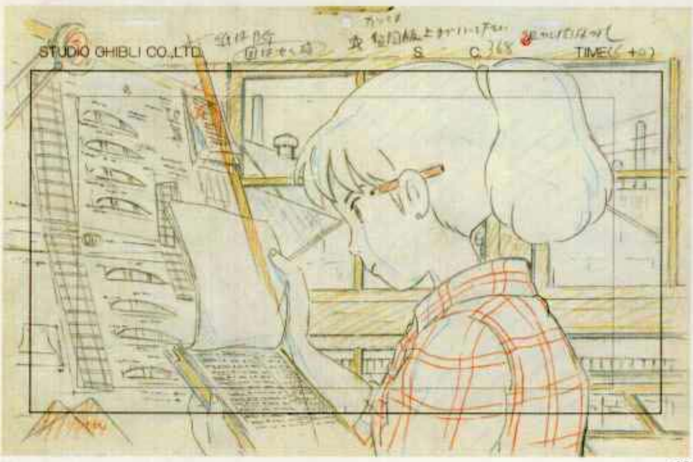
15



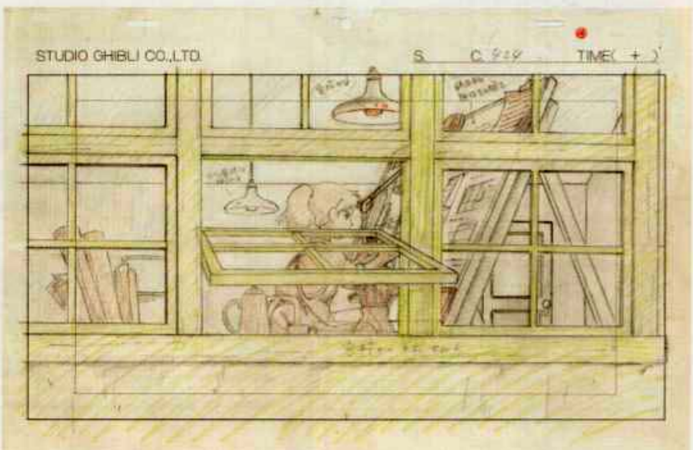
16



17



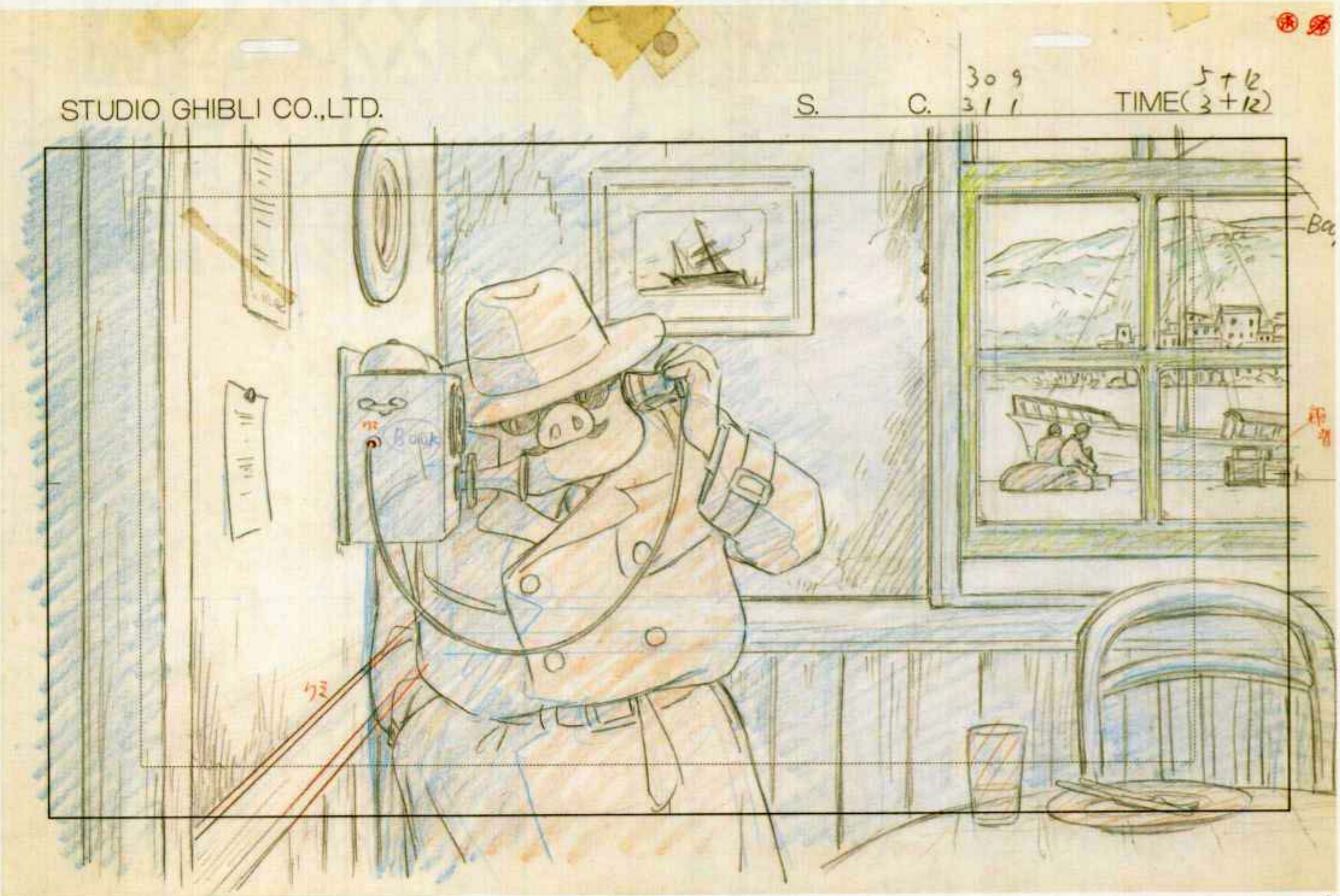
18



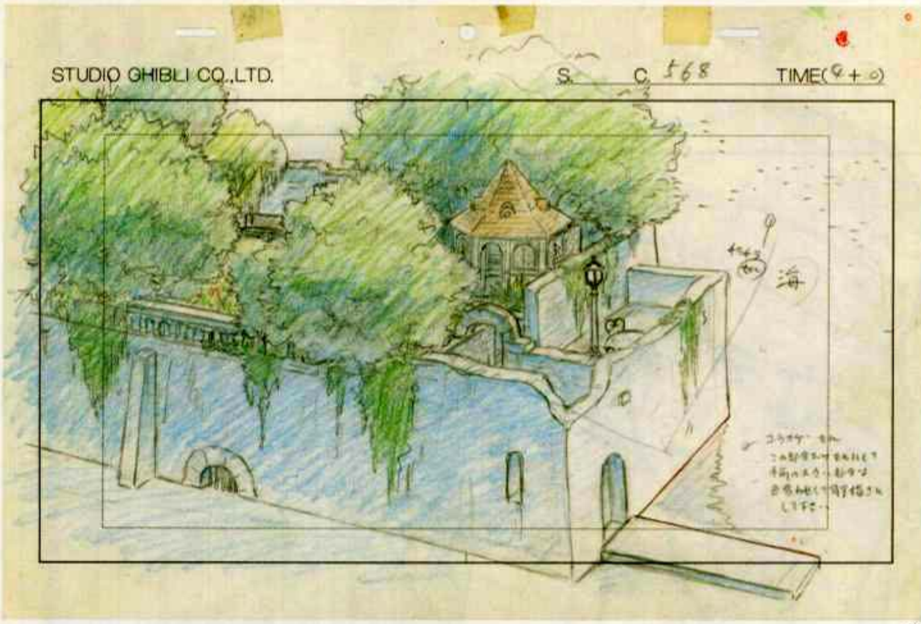
19


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 308 310
TIME(4+12) 6+12

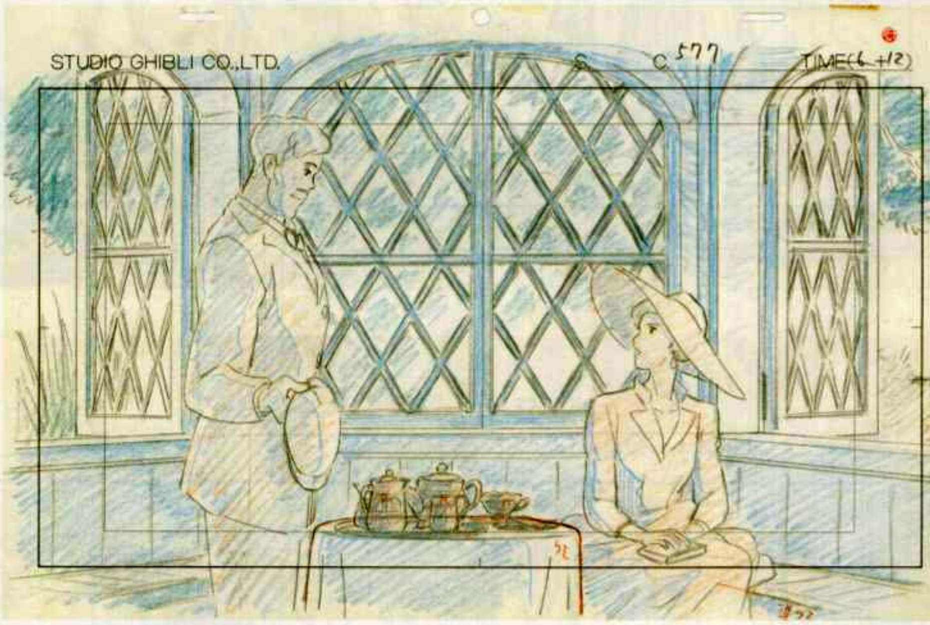
20


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 309 311
TIME(3+12) 5+12

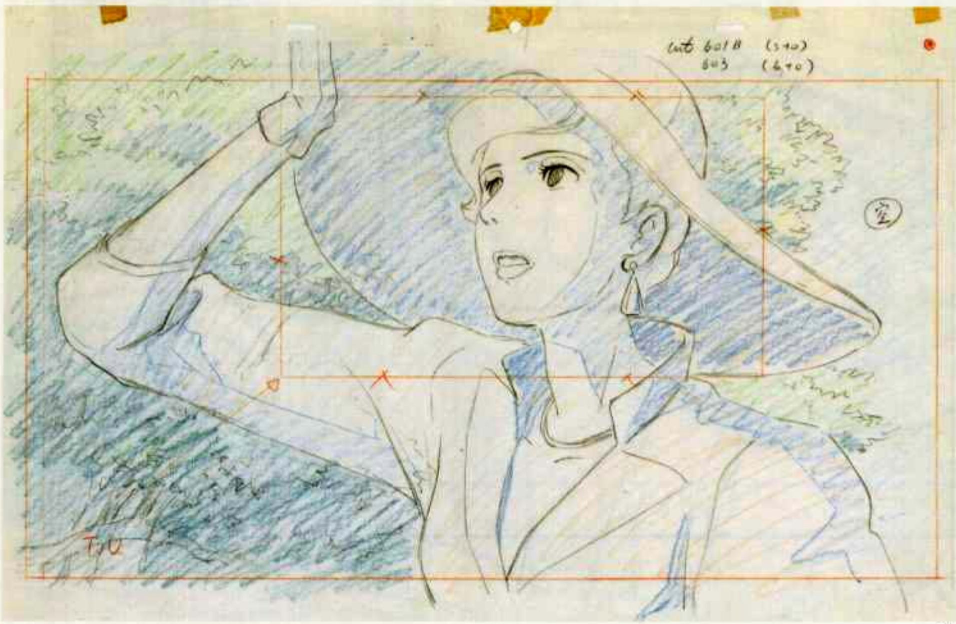
21


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 568 TIME(9+0)

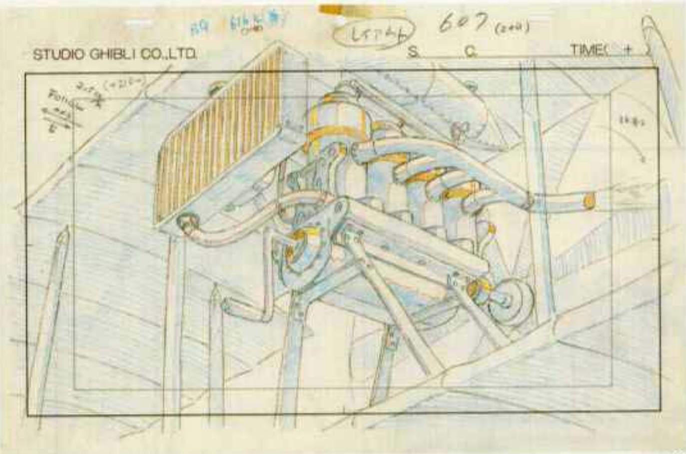
22

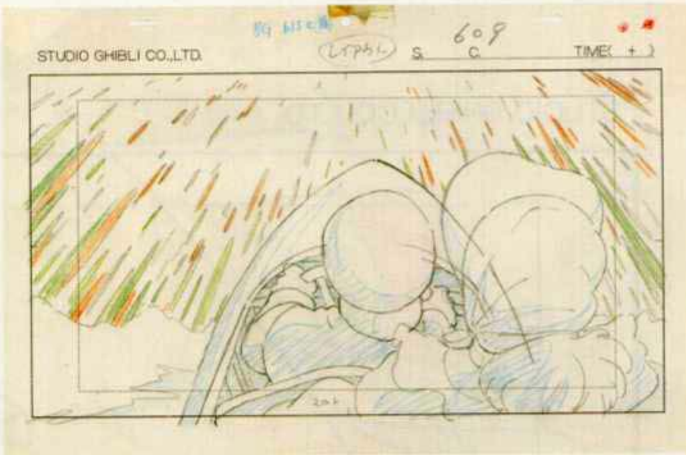

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 577 TIME(6+12)

23



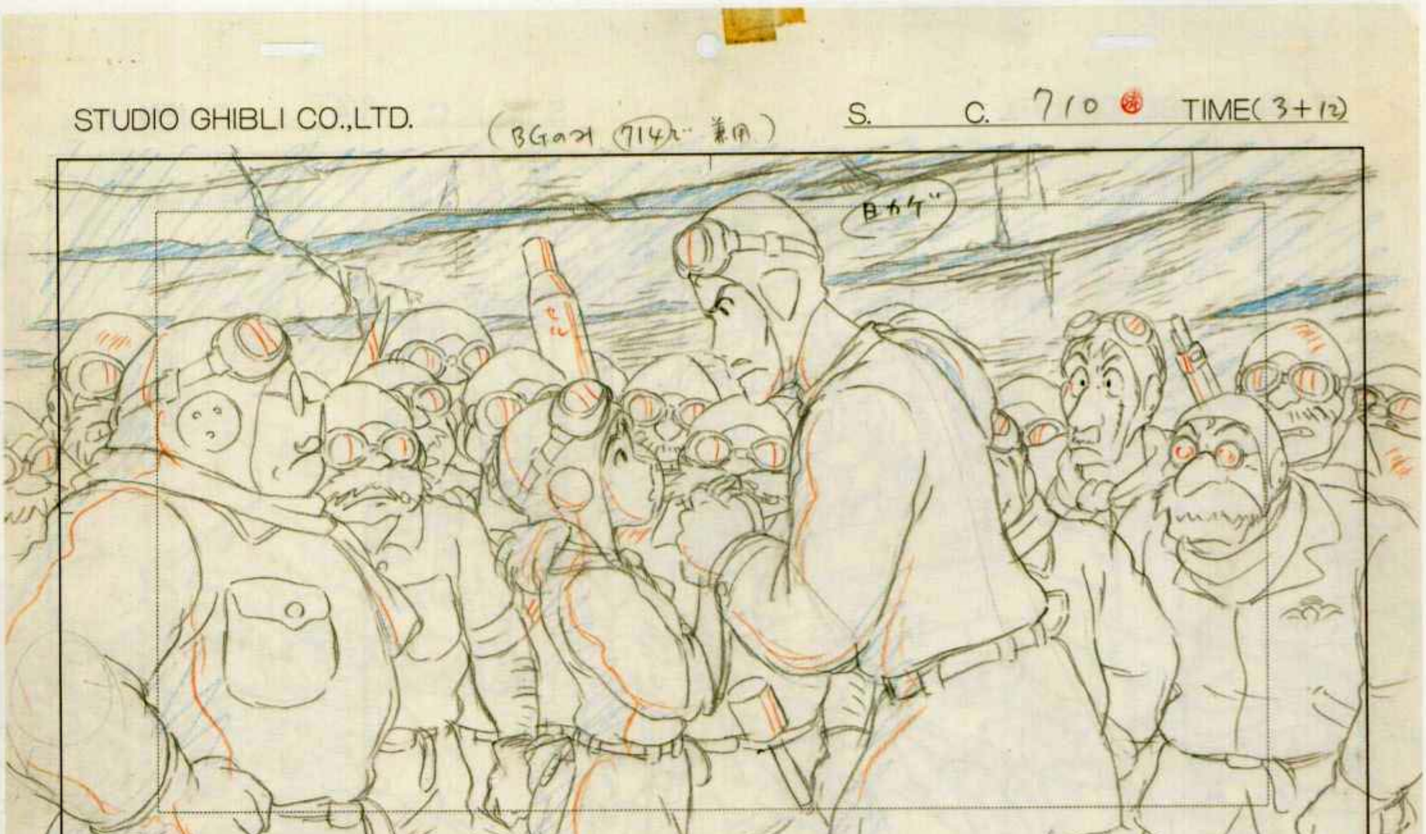
24

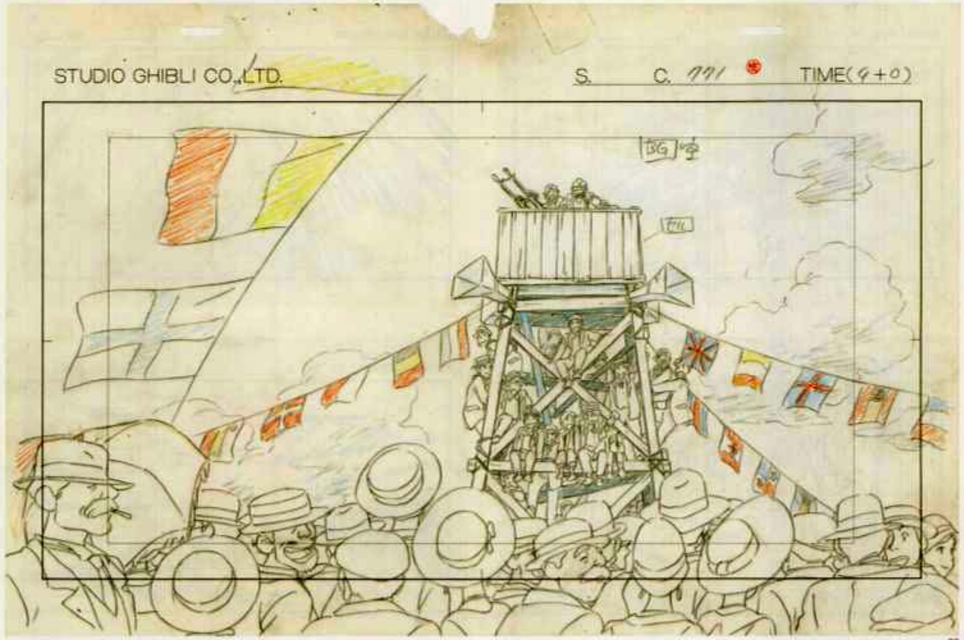

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 607 TIME(+)
25


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 609 TIME(+)
26


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 610 TIME(+)
Follow
27


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 660 TIME(1+12)
28

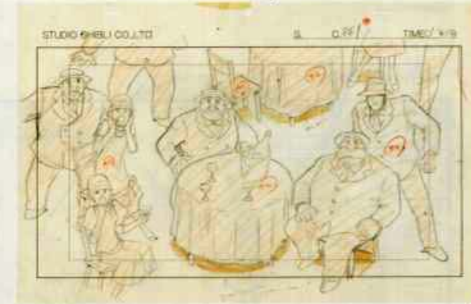

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 710 TIME(3+12)
日カゲ
29



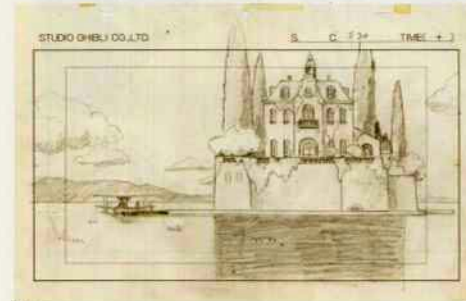
30



32

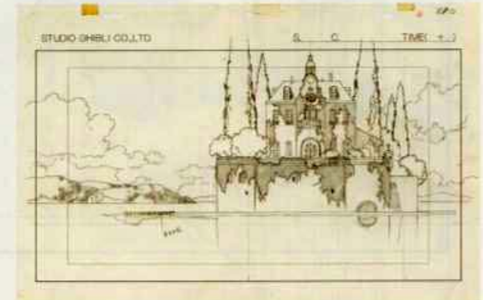


33



背景原図

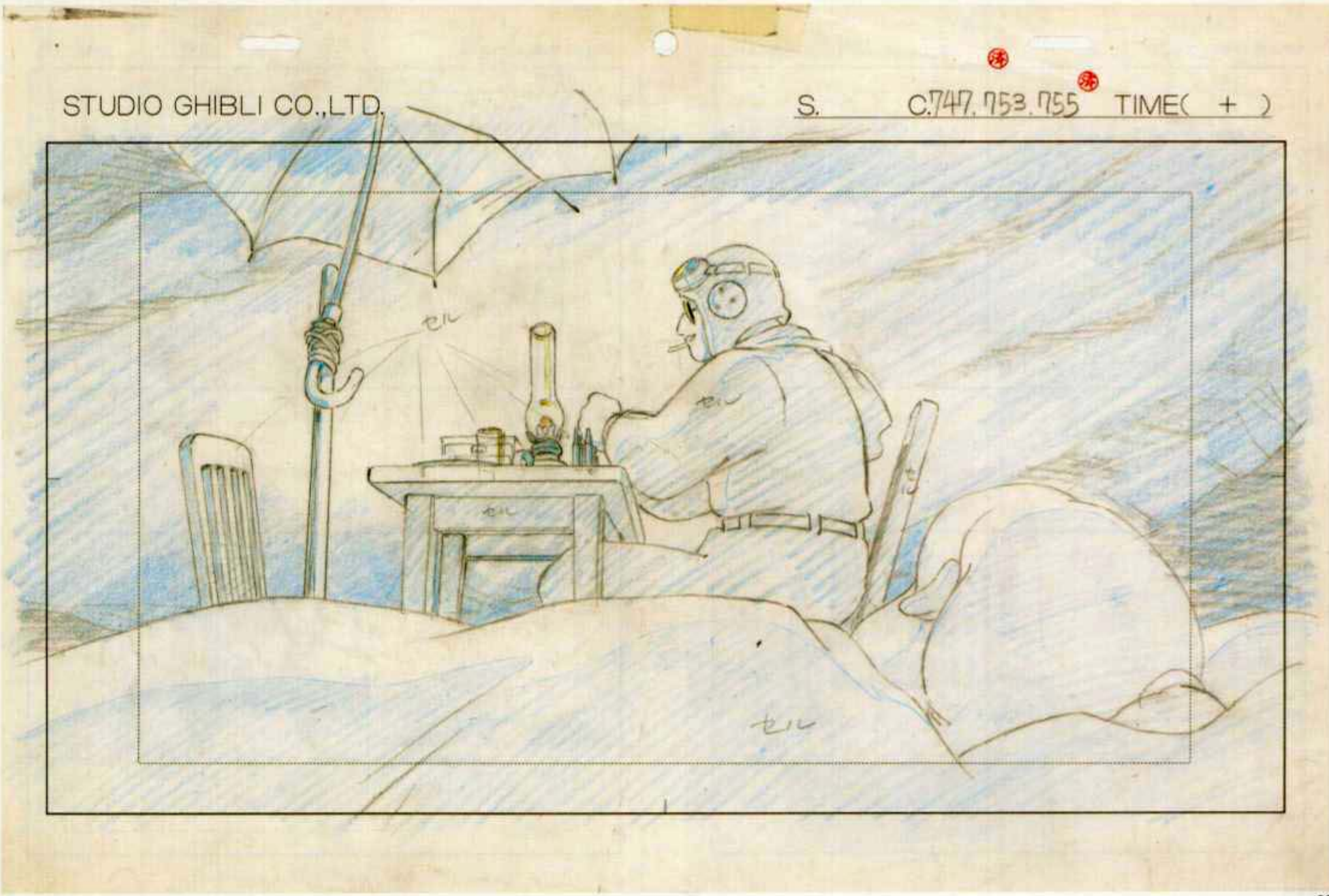
34



35



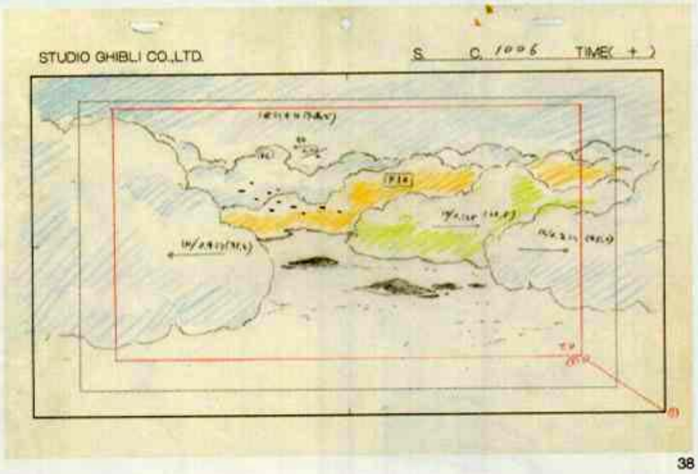
31


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C.747.753.755
TIME(+)
セル
セル
セル
セル

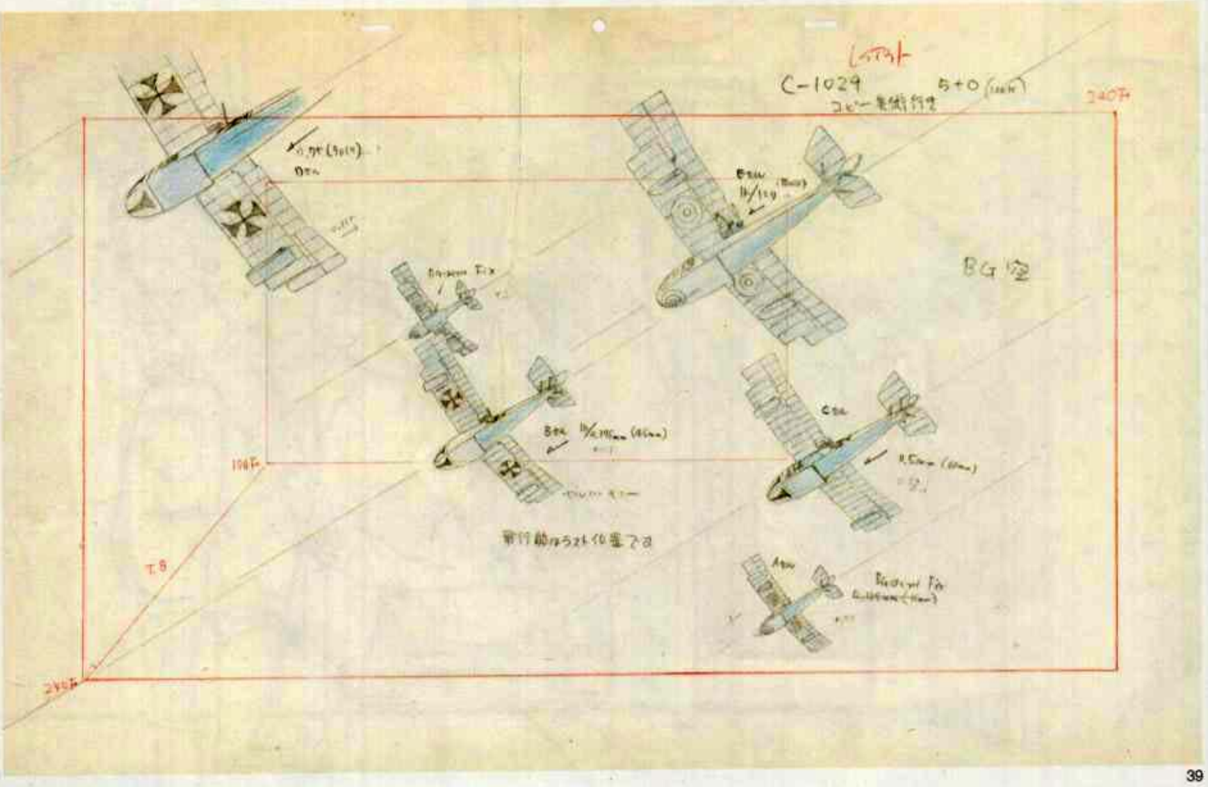
36


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
BG ホヤの向う側のみ
明るい
S.
100!
C.1043.1045
TIME(4+0)
6+0
セル
セル
セル

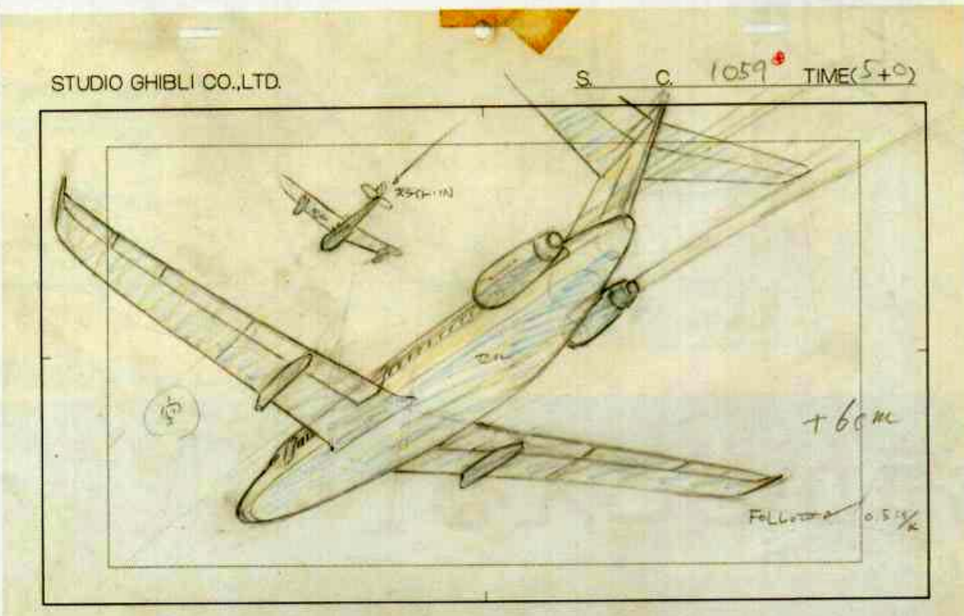
37


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1006 TIME(+)

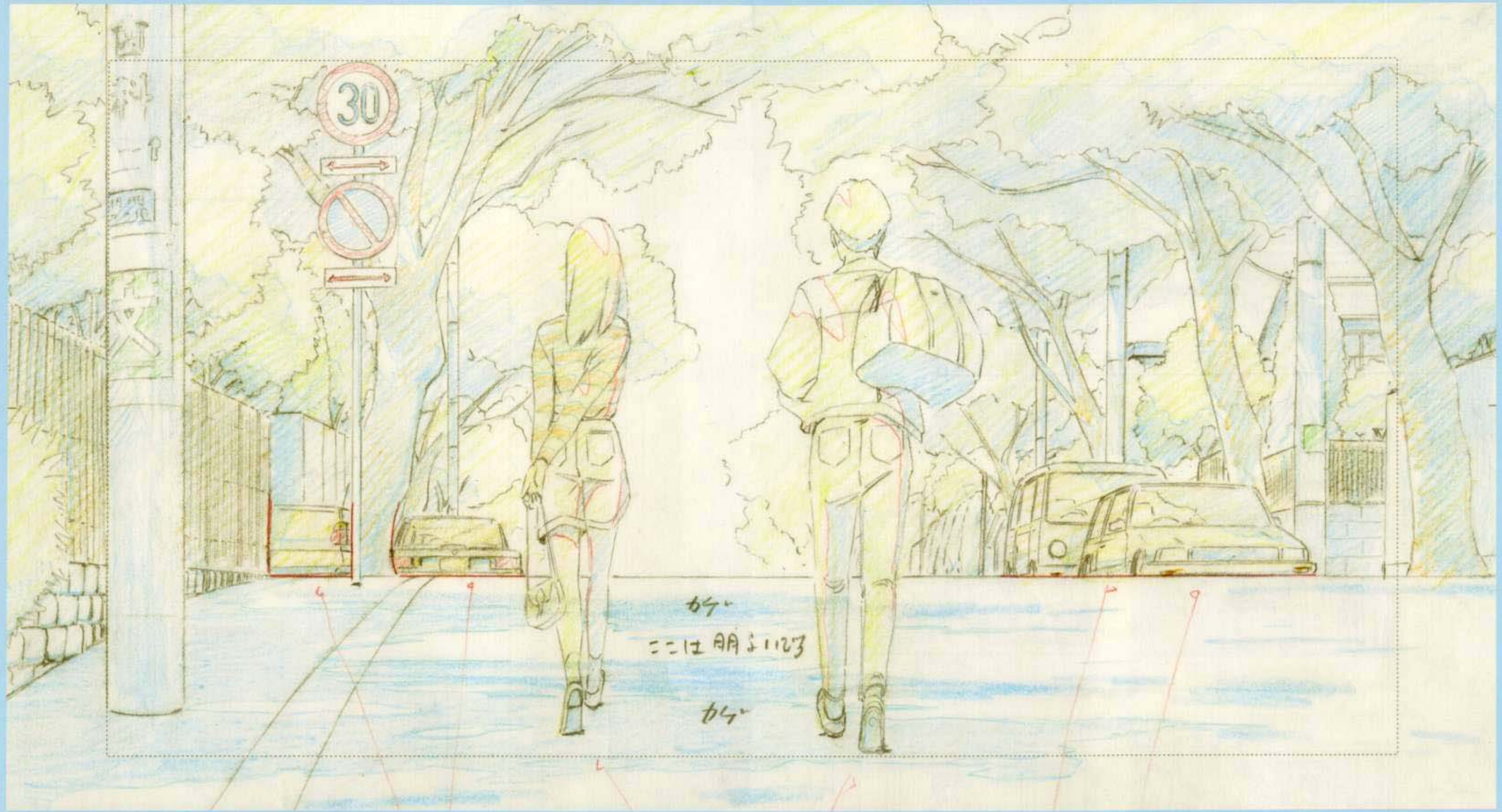
38


C-1029 5+0
BG 空

39


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1059 TIME(5+0)
+6cm

40

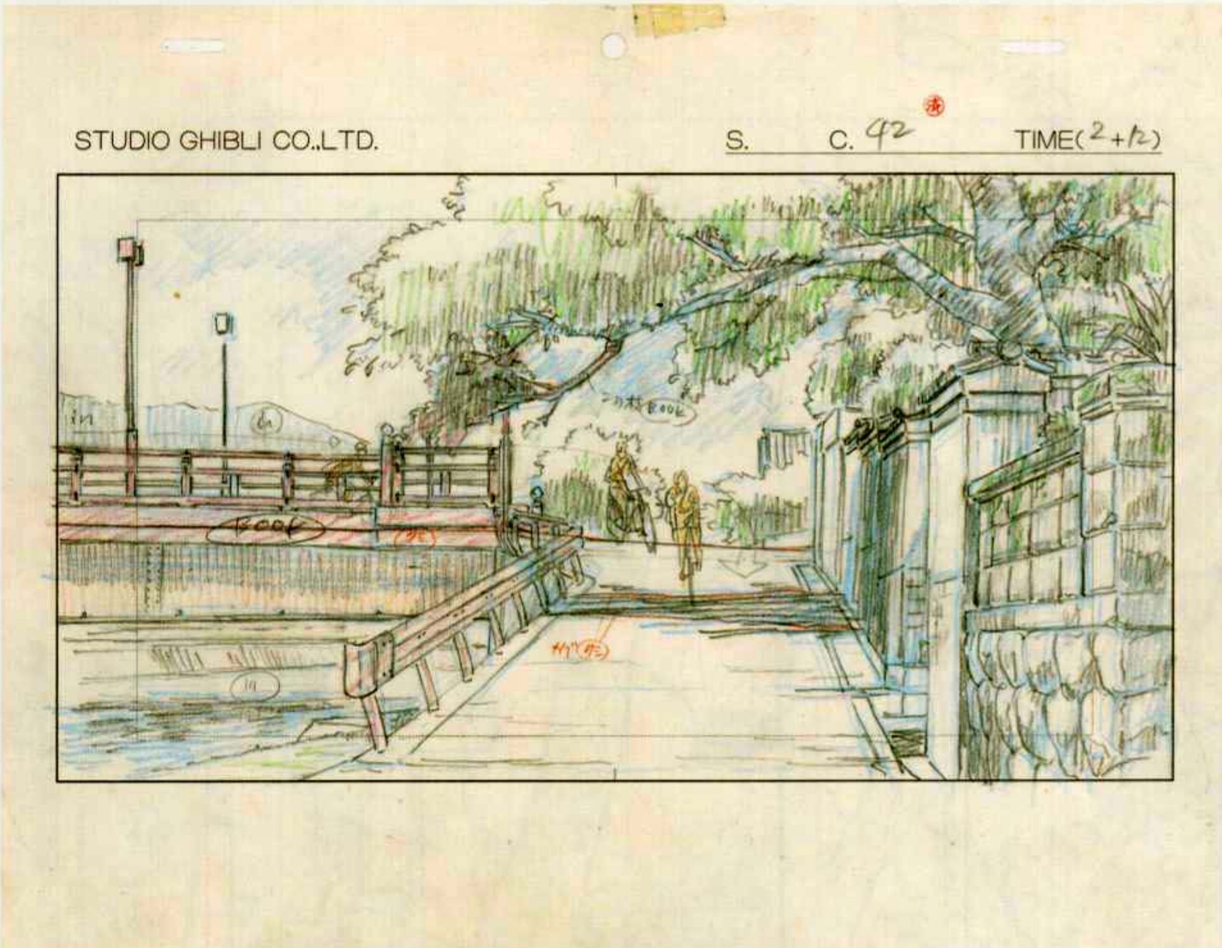


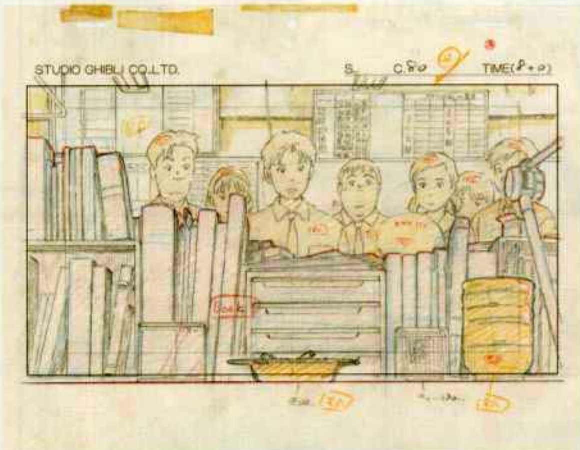
海がきこえる

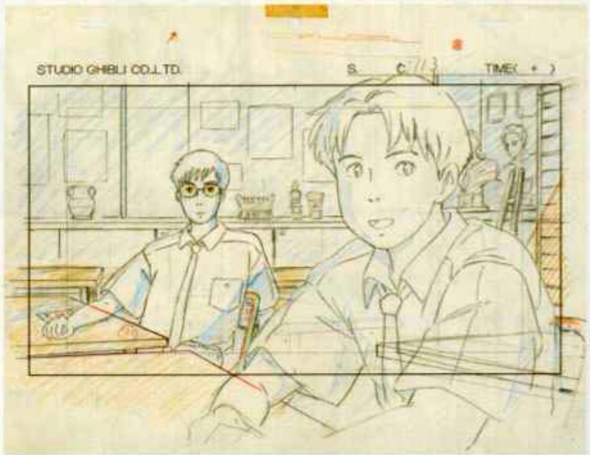
The Ocean Waves

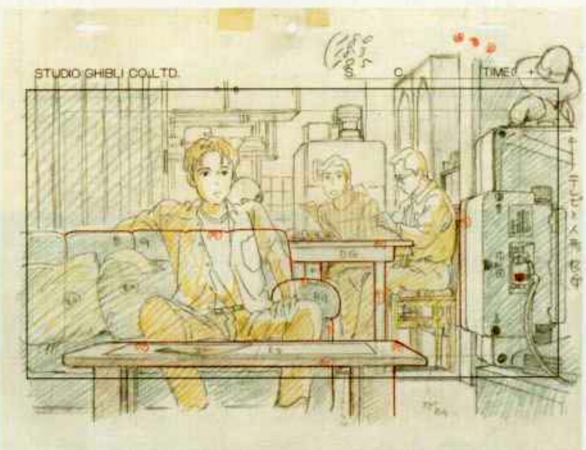
1993年 監督／望月智充 作画監督／近藤勝也 美術監督／田中直哉 制作／スタジオジブリ

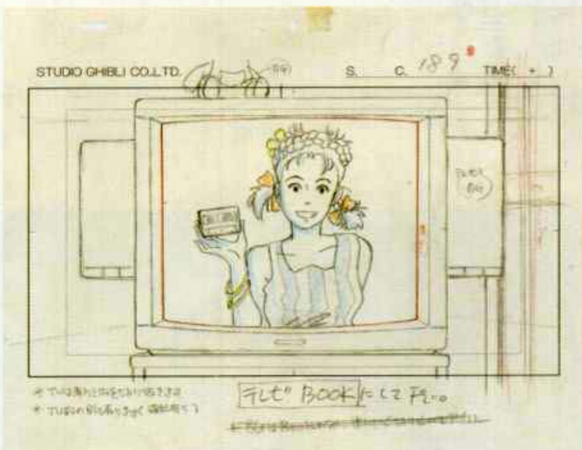
『アニメージュ』(徳間書店刊)に連載された氷室冴子の小説を、テレビスペシャル作品としてアニメーション化。「スタジオジブリ若手制作集団」の手によって制作された。監督は望月智充。物語は、高知県を舞台にした青春ものの群像劇で、高知の港町や、主人公たちが上京した東京郊外の街並みなどを、抒情味豊かに描いている。この作品では、キャラクターデザイン・作画監督の近藤勝也が、実際の作画の参考用にと、絵コンテ用紙にほとんどのカットのラフレイアウトを描いた。作画スタッフは、この絵コンテ形式のレイアウトを元に、実際のレイアウト・作画作業を進めていった。


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 42 TIME(2+12)
1

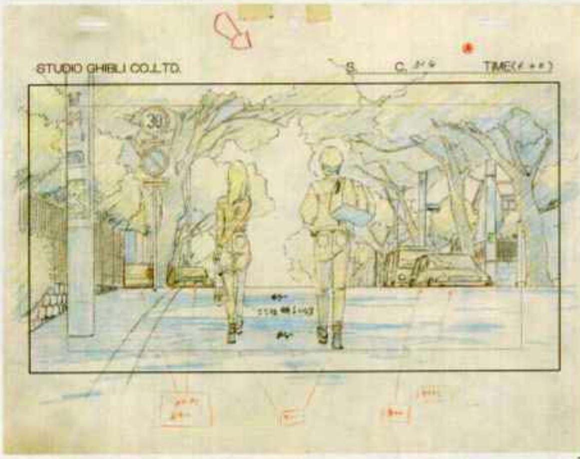

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
2

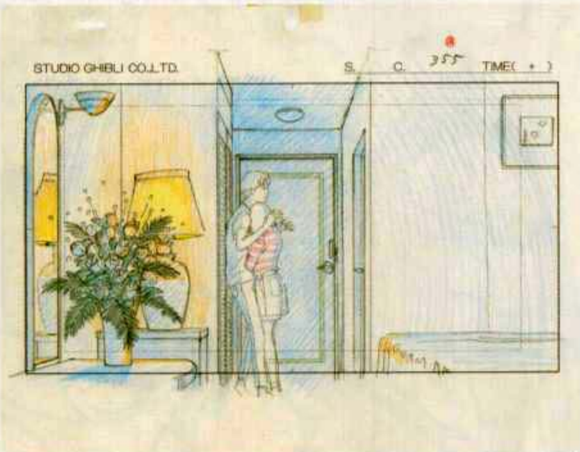

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
3

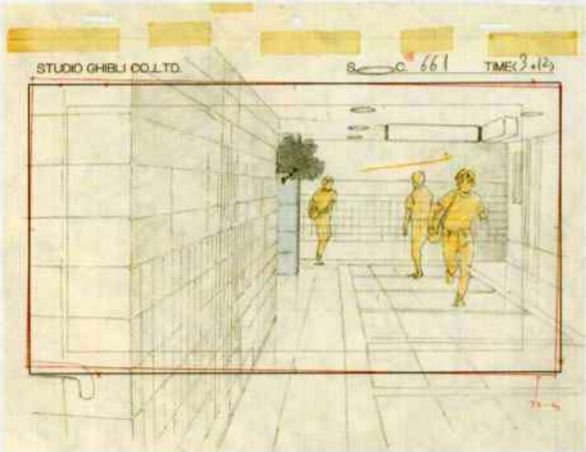

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
4

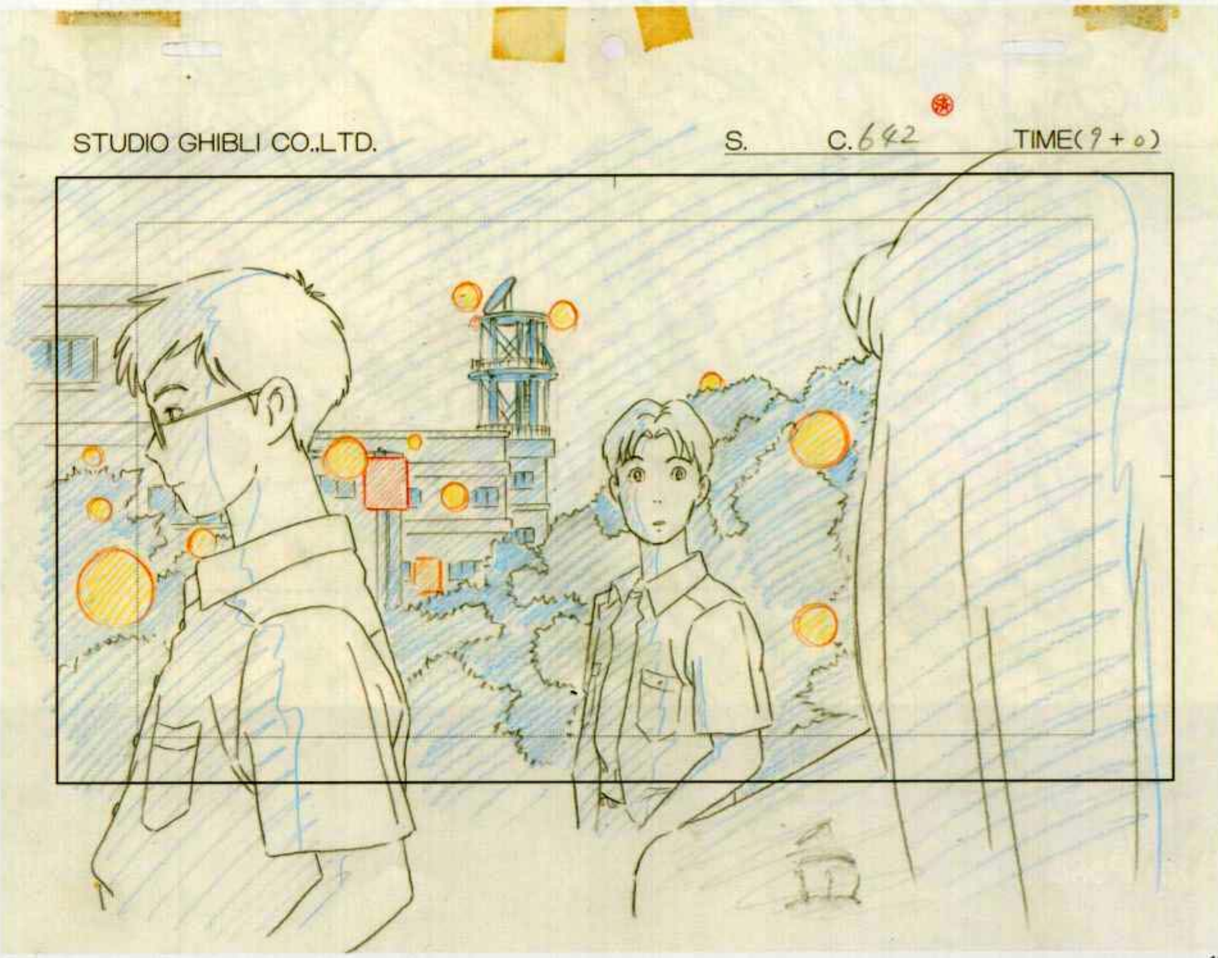

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
5


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 211
TIME(+)
6


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C.
TIME(+)
7


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 355
TIME(+)
8


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 661
TIME(3+12)
9


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C.642
TIME(9+0)
10

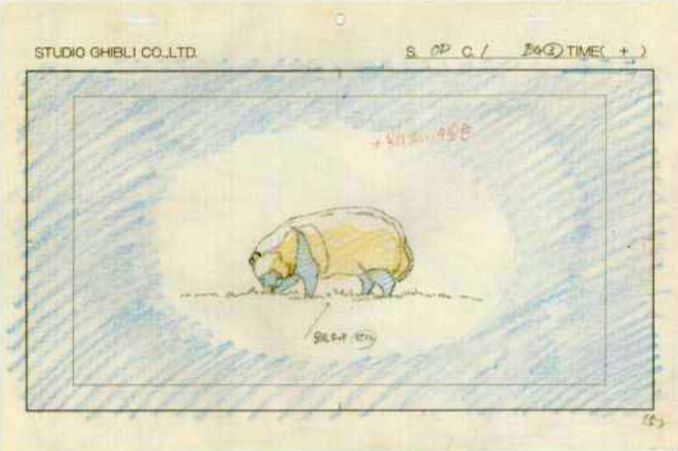


平成狸合戦ぽんぽこ

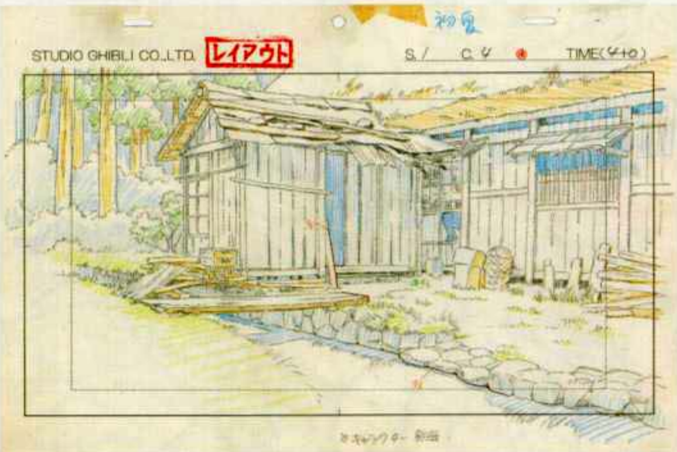
Pom Poko

1994年 監督／高畑 勲 画面構成／百瀬義行 作画監督／大塚伸治 賀川 愛 美術監督／男鹿和雄 制作／スタジオジブリ

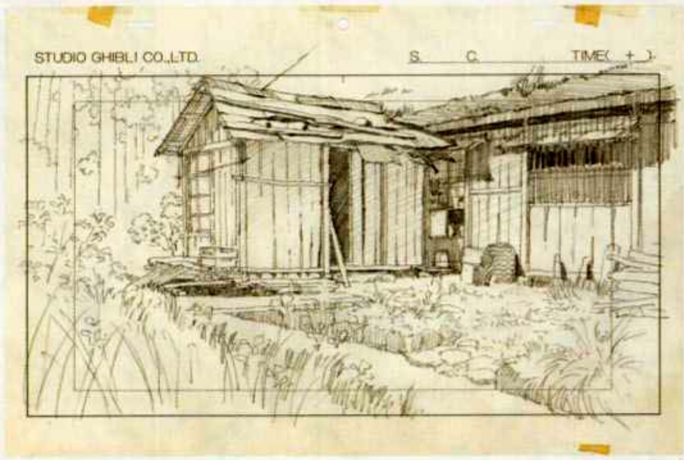
開発が進み里山の自然がなくなりつつあった頃の多摩丘陵を舞台に、棲む場所を奪われる危機に直面したタヌキたちが、先祖伝来の「化け学」で人間たちに対抗する姿を描いた高畑勲監督作品。野生動物が宅地開発で住処を失うという現実的な問題を描きながら、語り口はユーモラスでアニメーションならではの面白さに満ちている。また、柳家小さんをはじめとする芸達者な声の出演者も話題となった。画面構成（レイアウトチェック）の百瀬義行、美術監督の男鹿和雄は、「おもひでぽろぽろ」に続いて高畑作品へメインスタッフとして参加した。毎日映画コンクール・アニメーション映画賞などを受賞。


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

1

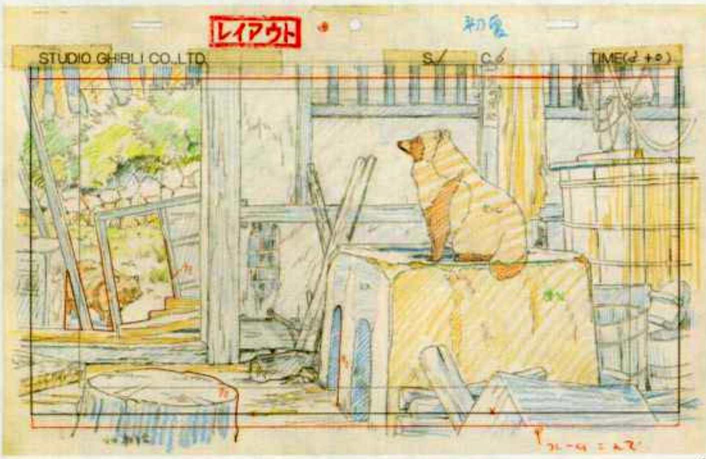

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト

2

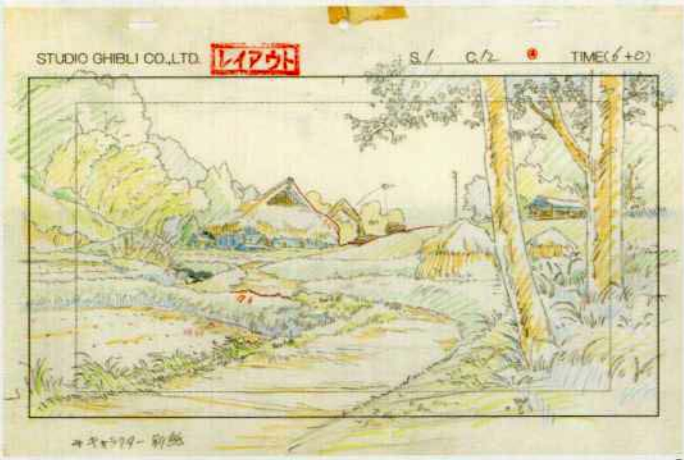

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

背景原図

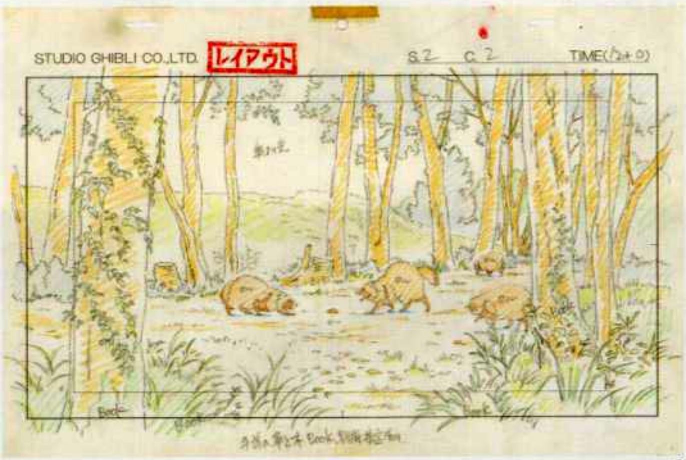
3


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

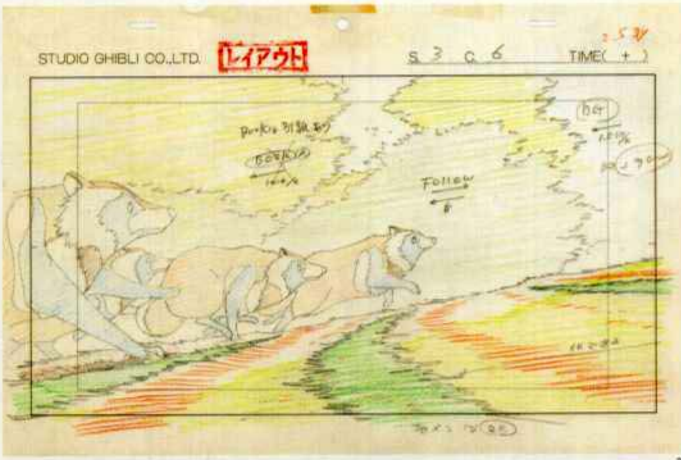
4


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト

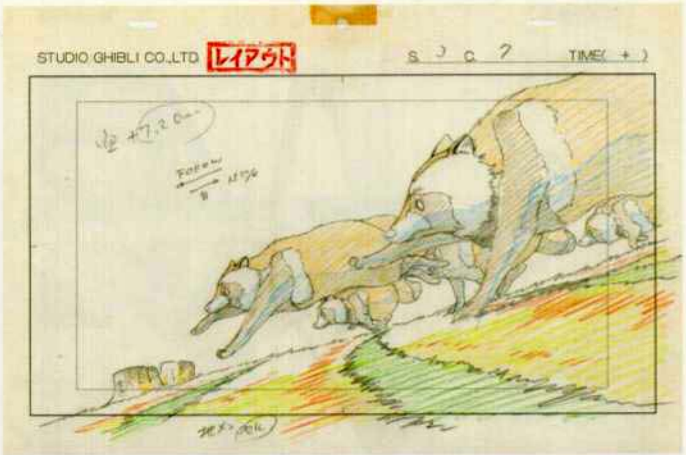
5


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト

6


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 3 C. 6
TIME(+)
Follow

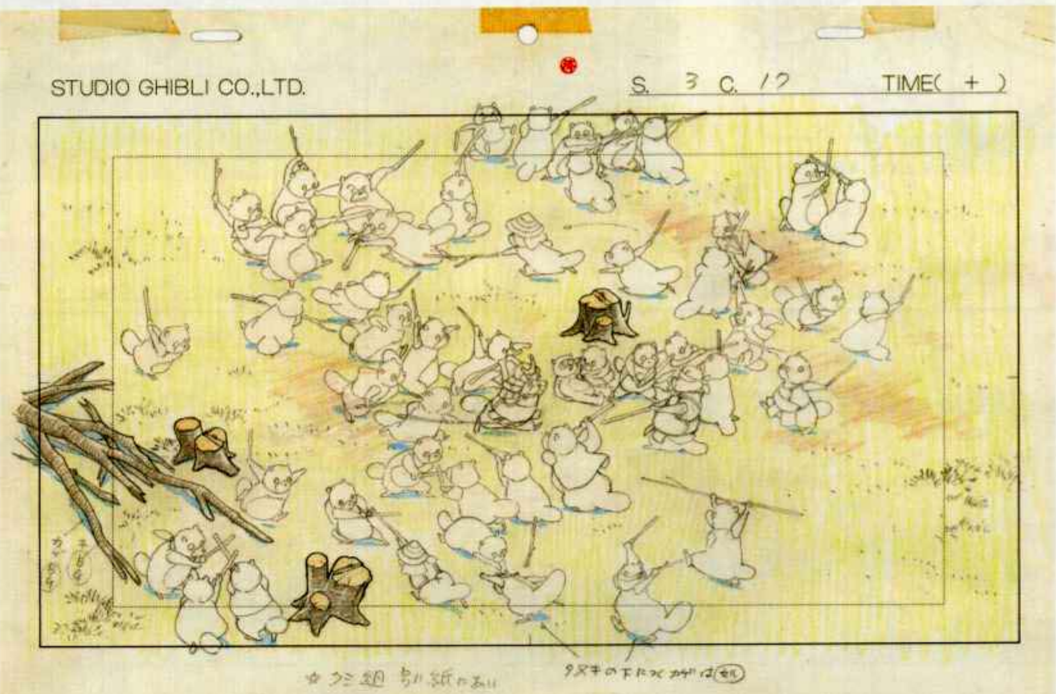
7


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 3 C. 7
TIME(+)

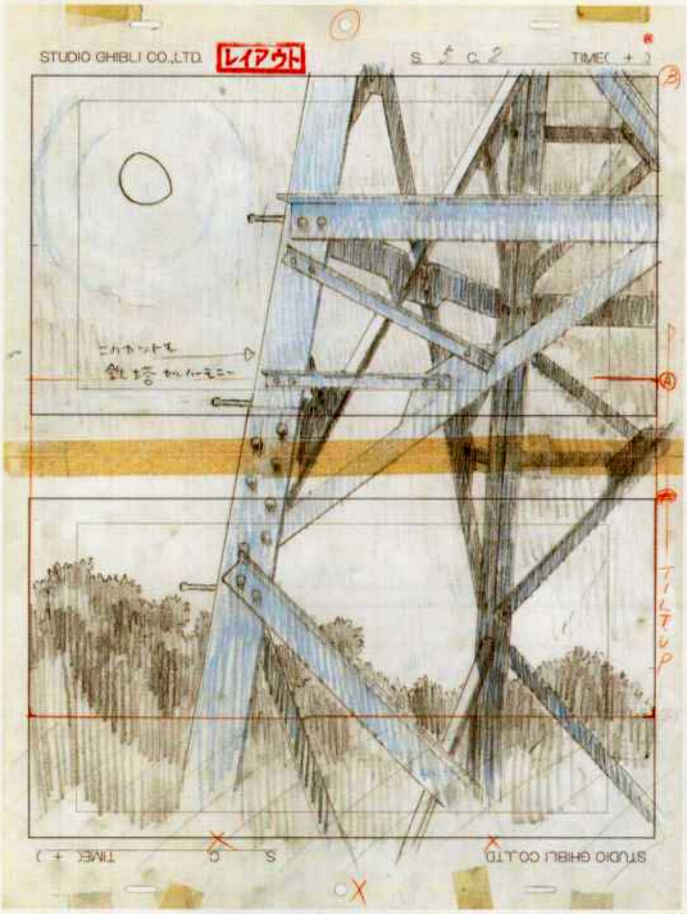
8

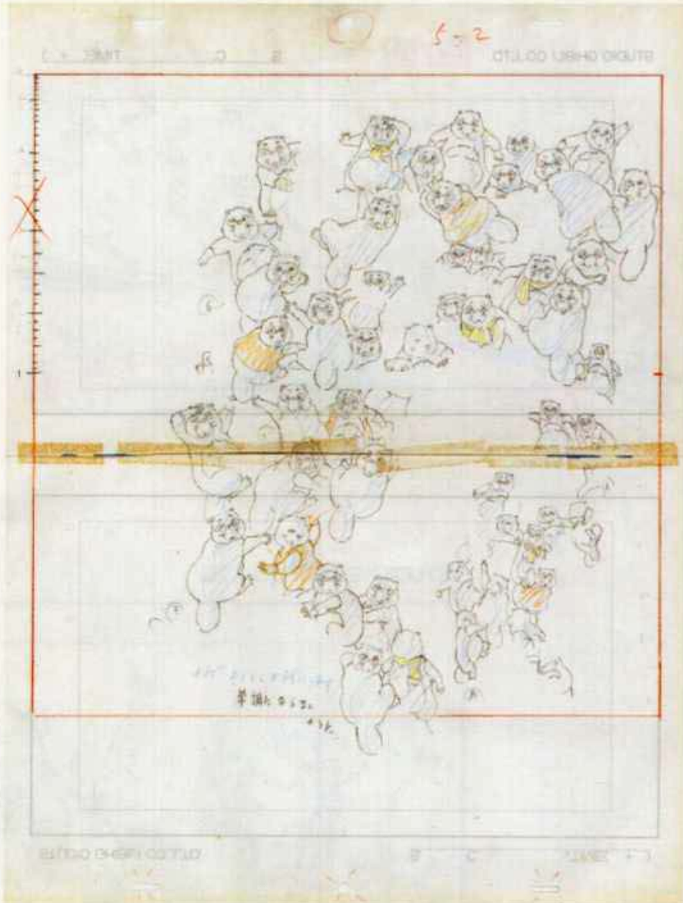

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 3 C. 15
TIME(+)
シルエット

9

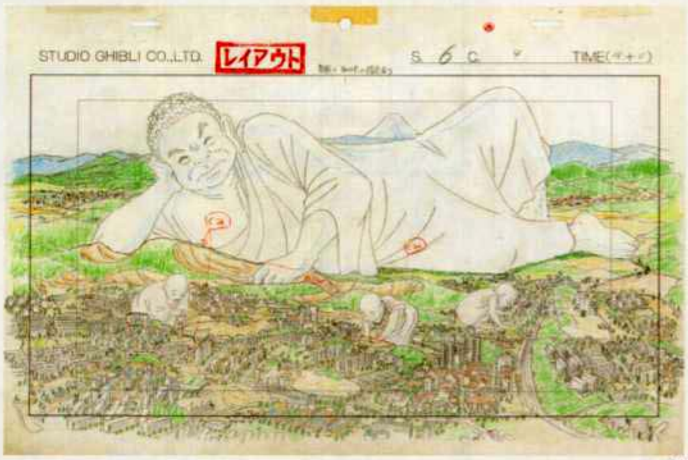

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 3 C. 17
TIME(+)

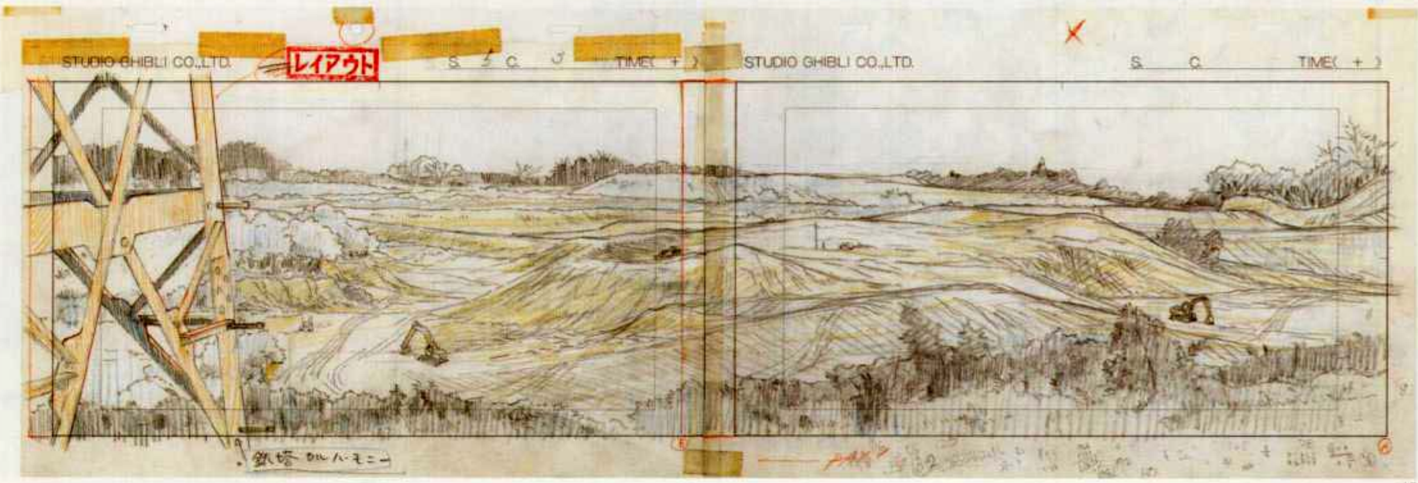
10

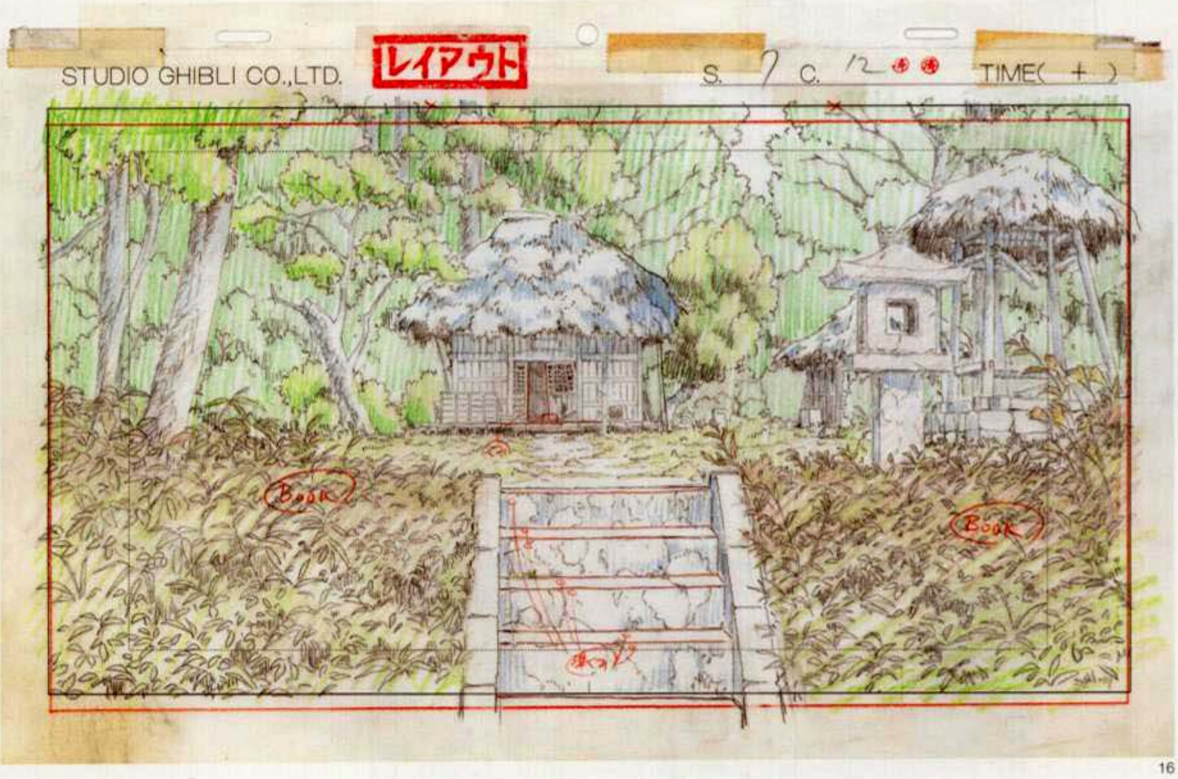

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
TIME(+)
11


12

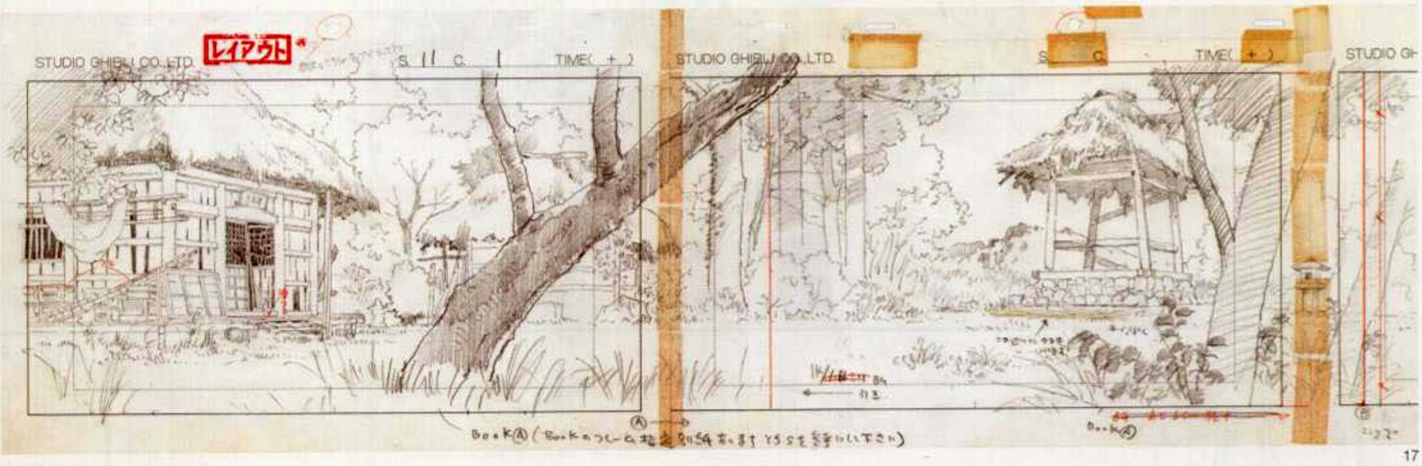

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
TIME(+)
13


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
14


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
TIME(+)
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
TIME(+)
15


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 7 C. 12
TIME(+)
Book
Book

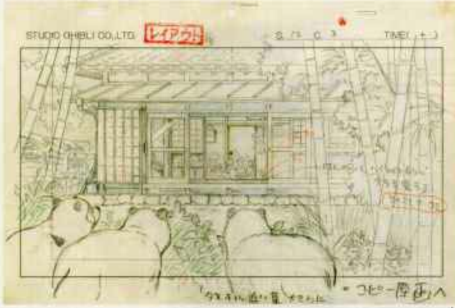
16


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 11 C. 1
TIME(+)
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C.
TIME(+)
STUDIO GH

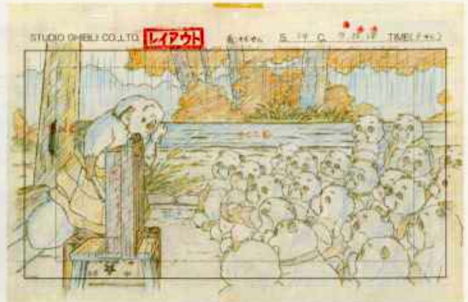
17


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 11 C. 11
TIME(+)

18



19



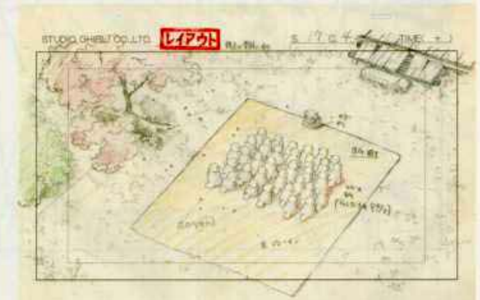
20



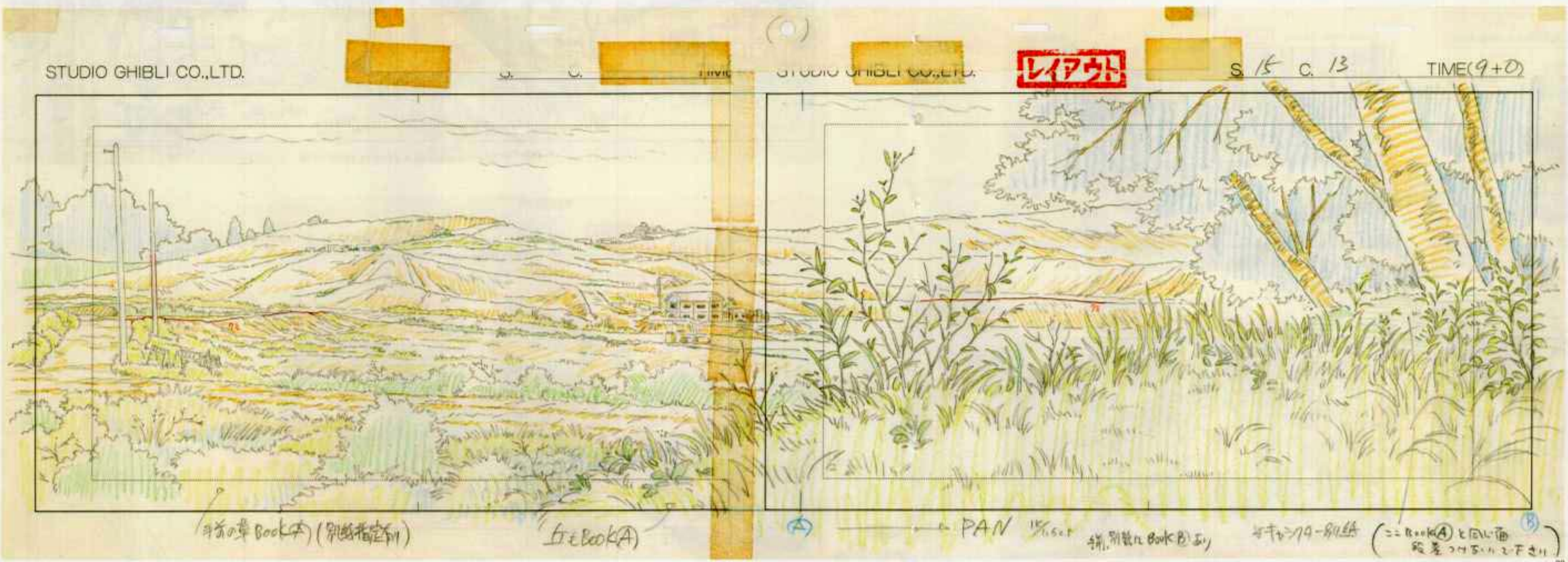
21



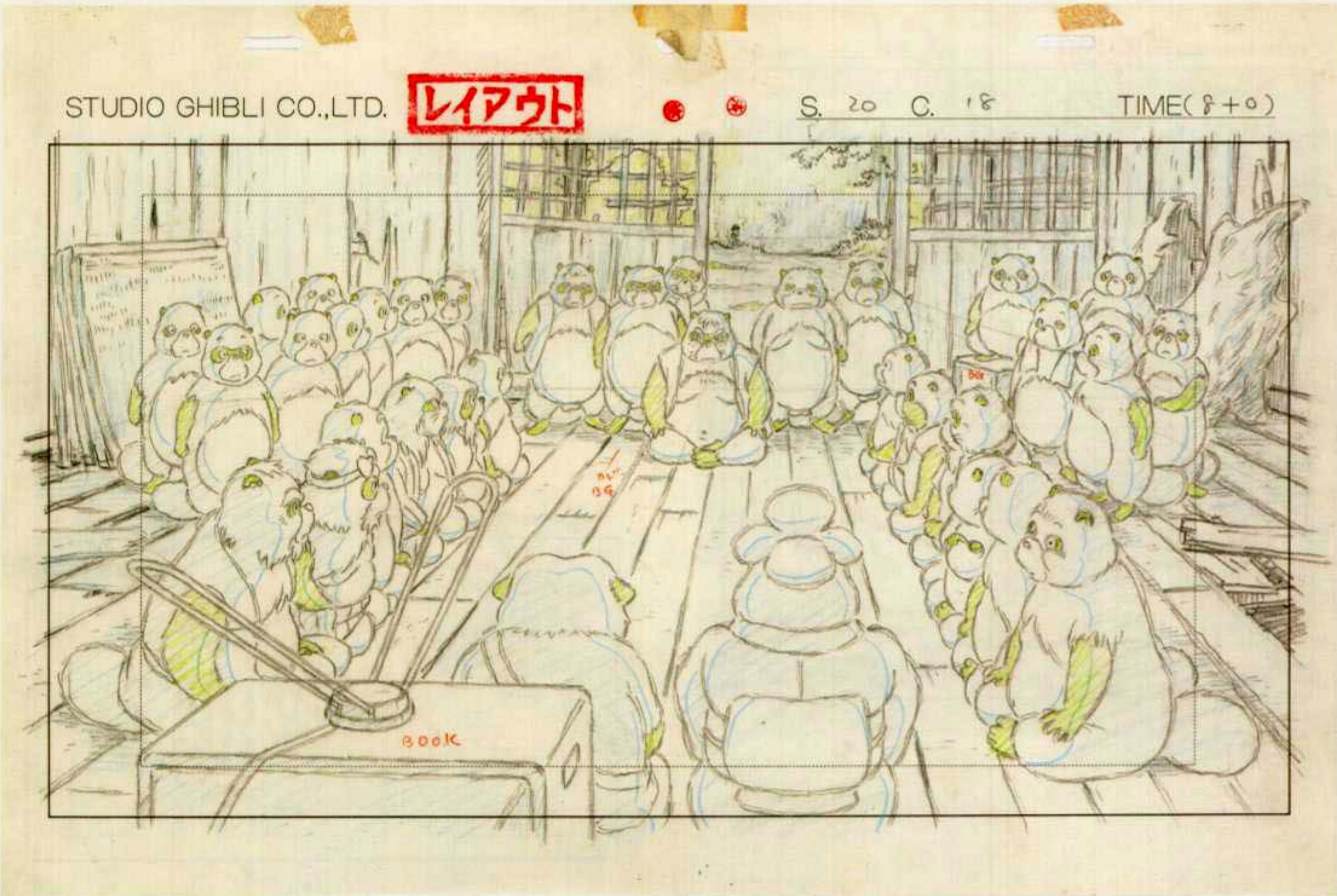
23

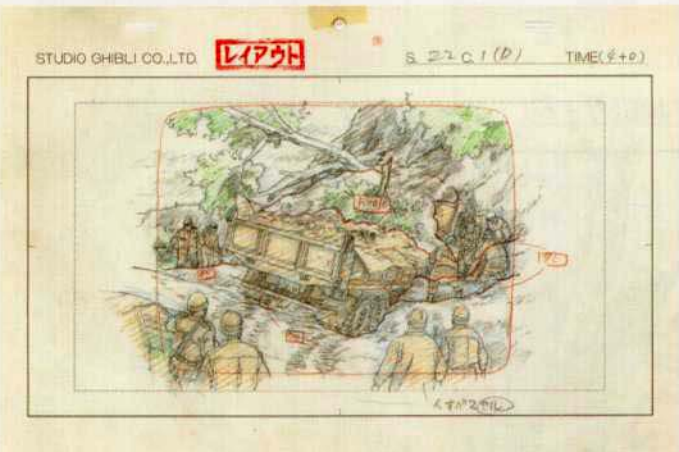


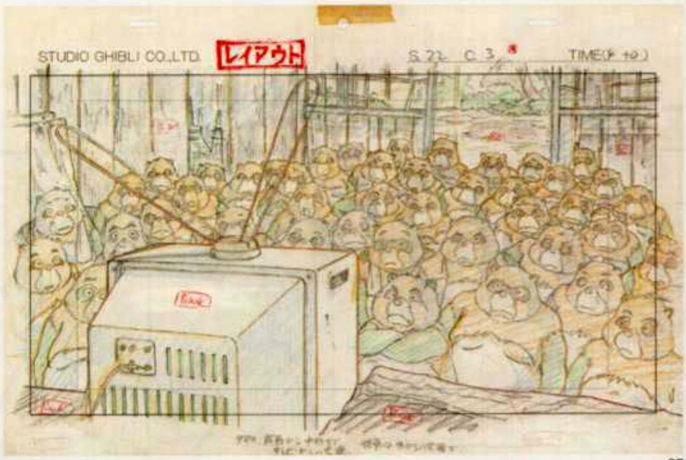
24

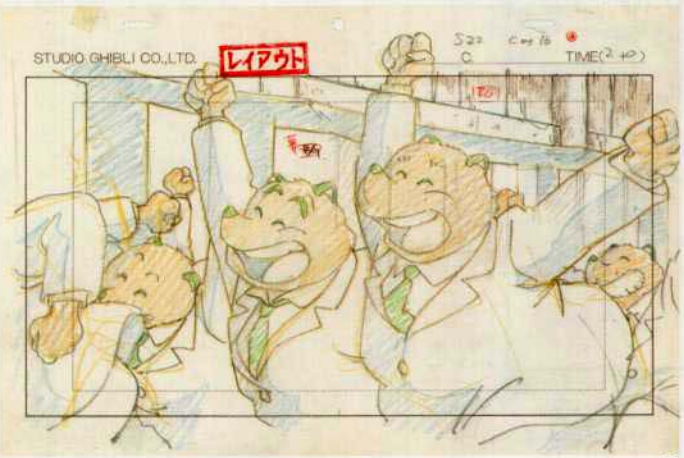


22

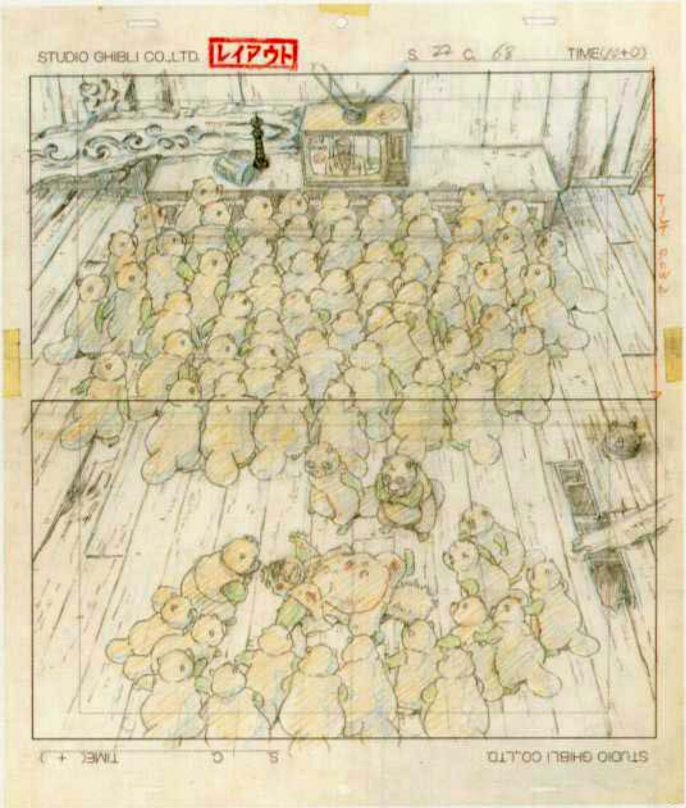

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 20 C. 18
TIME(8+0)
BOOK
25


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
TIME(
26


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
TIME(
27


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
TIME(2+0)
28

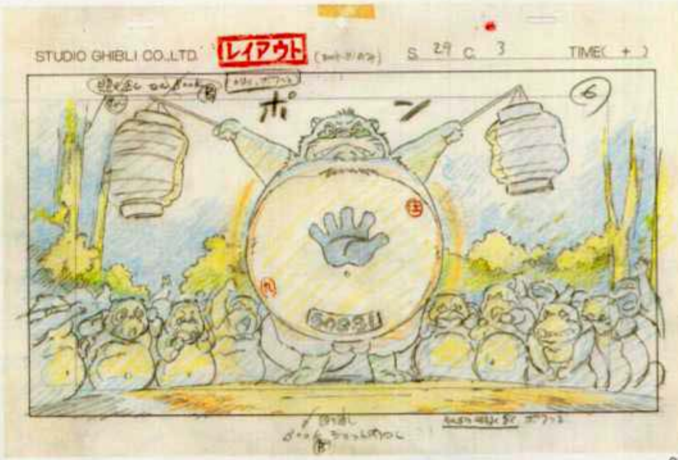

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
TIME(
29



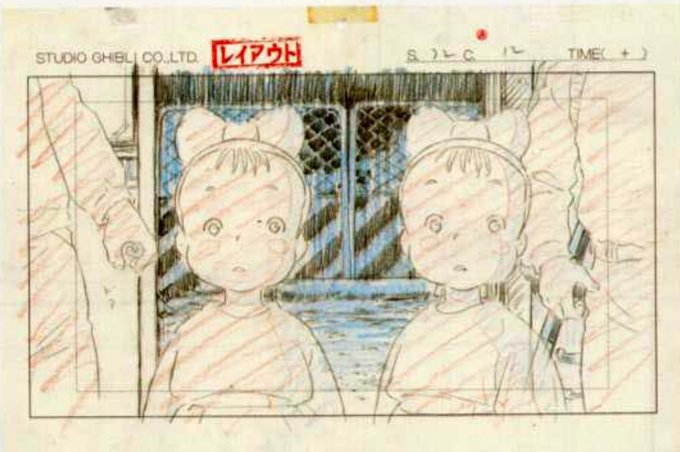
30



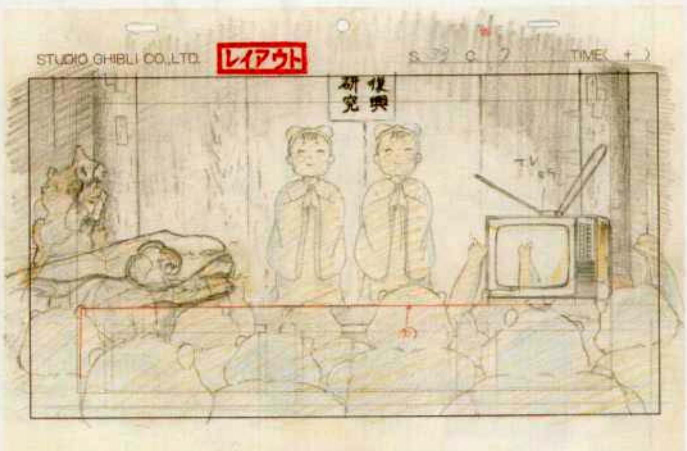
31



32



33



34



35



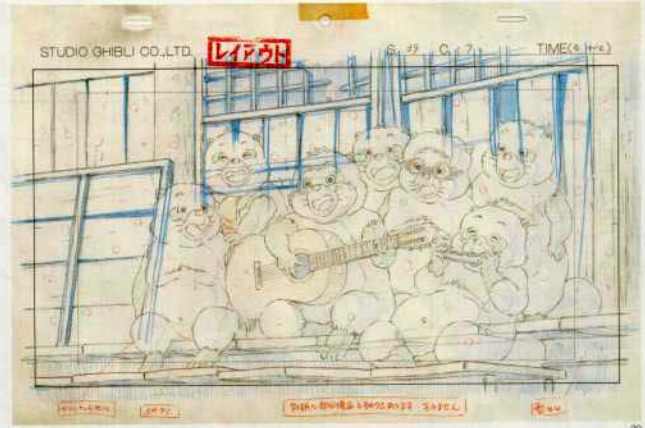
36



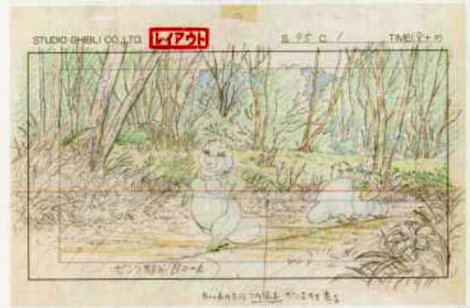
37



38



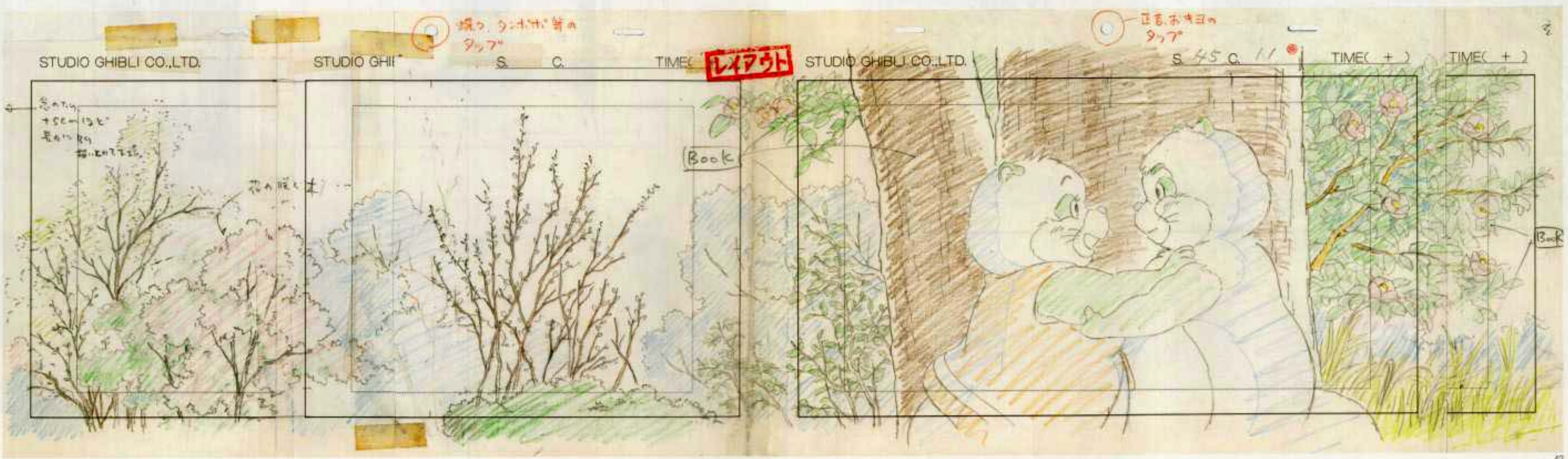
39



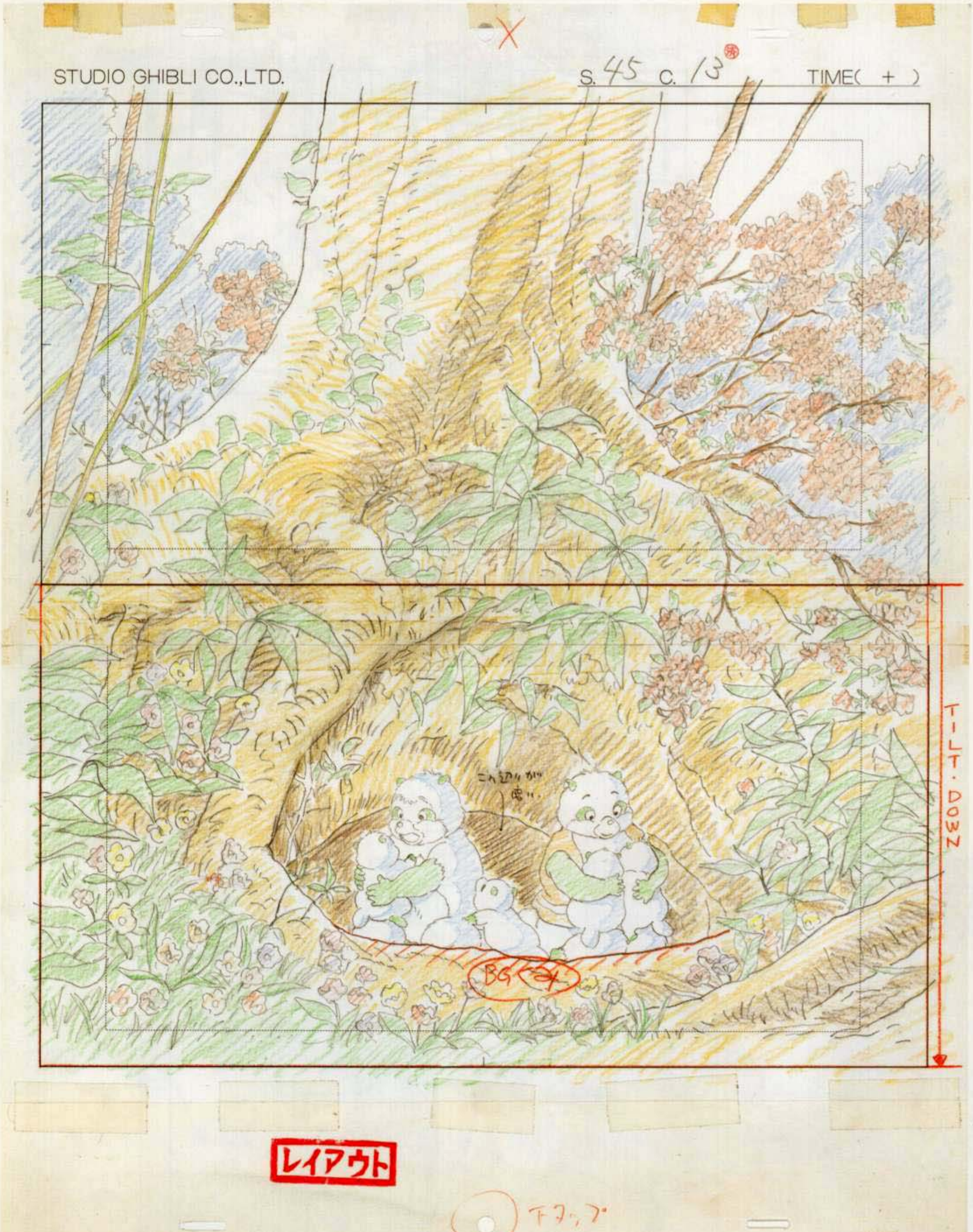
40



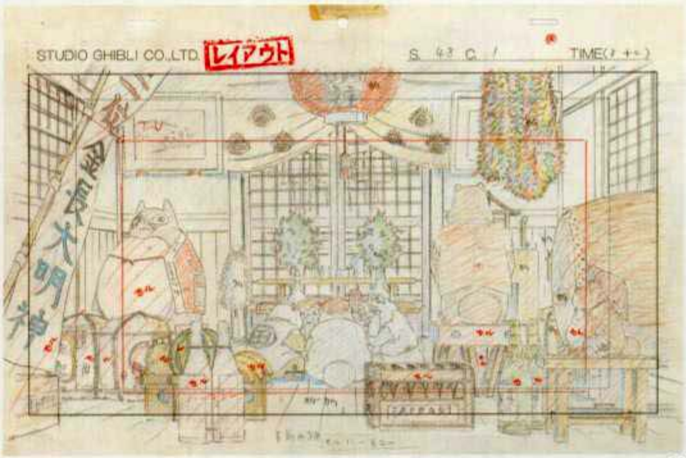
41



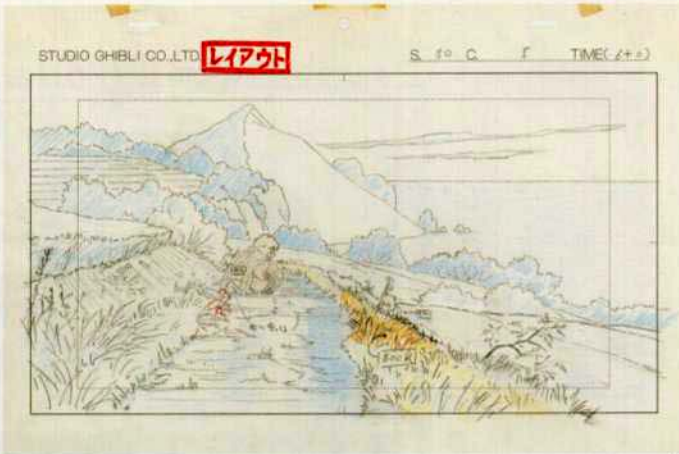
42



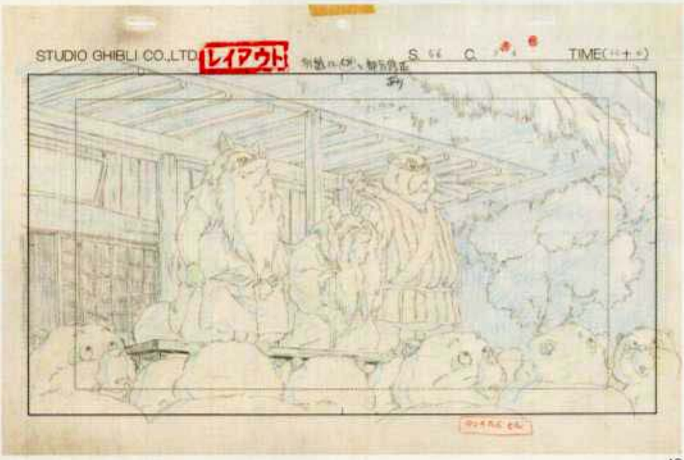
43



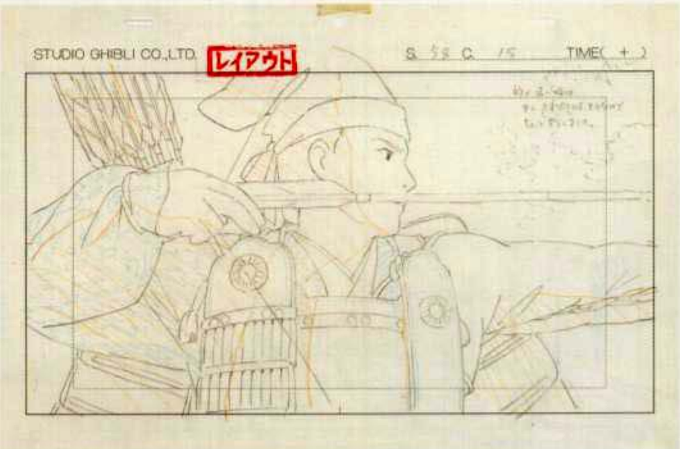
44



45



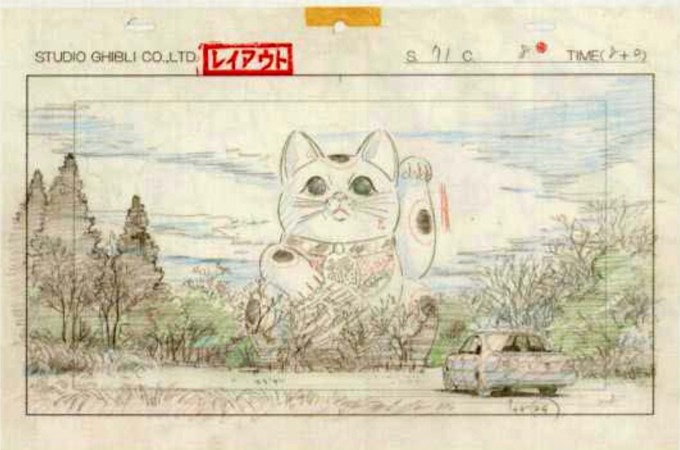
46



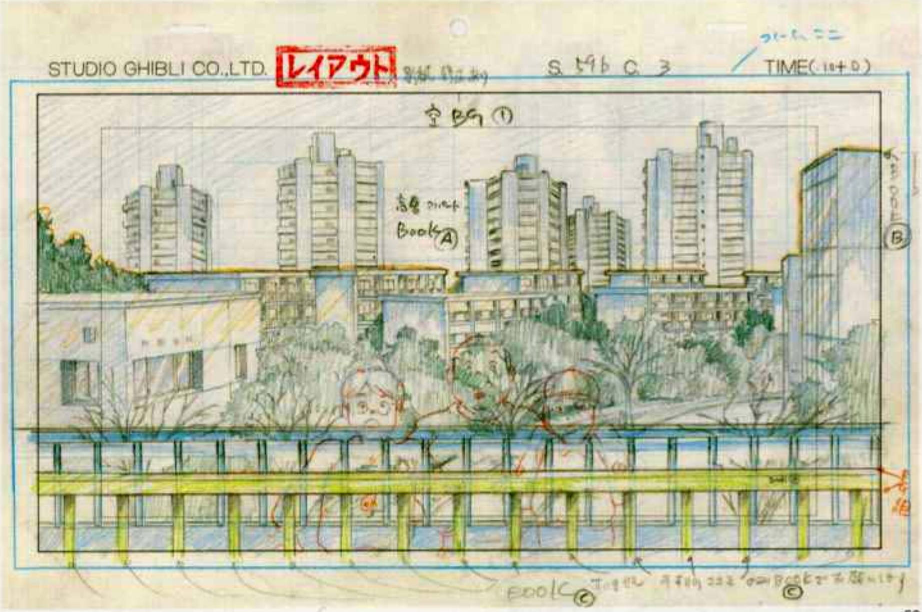
47



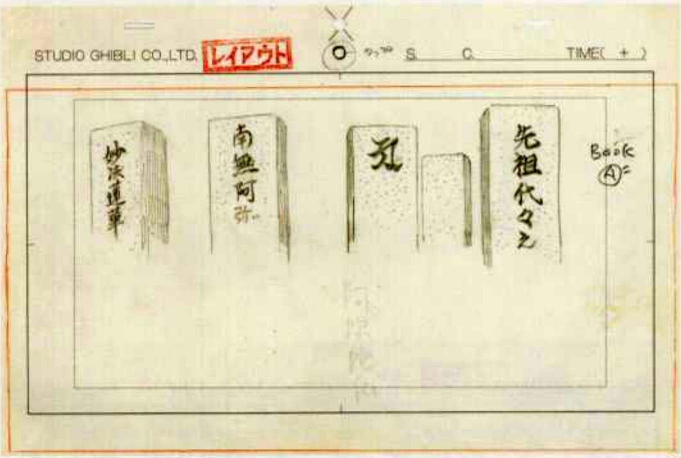
48



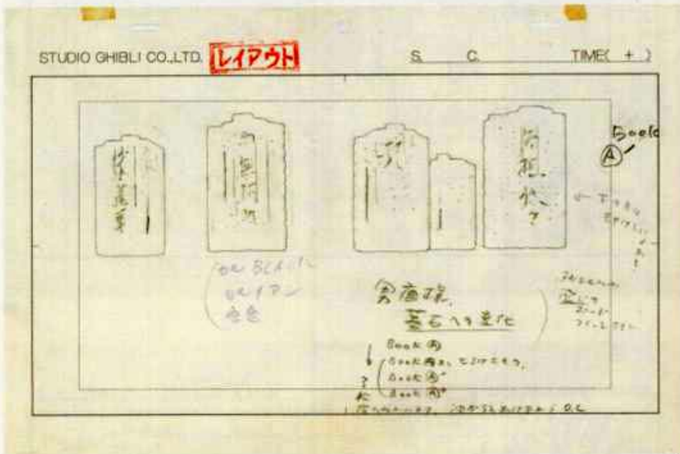
49


STUDIO GHIBLI CO.,LTD. レイアウト
TIME(10+0)
Book Ⓐ
Ⓑ
BOOK Ⓒ

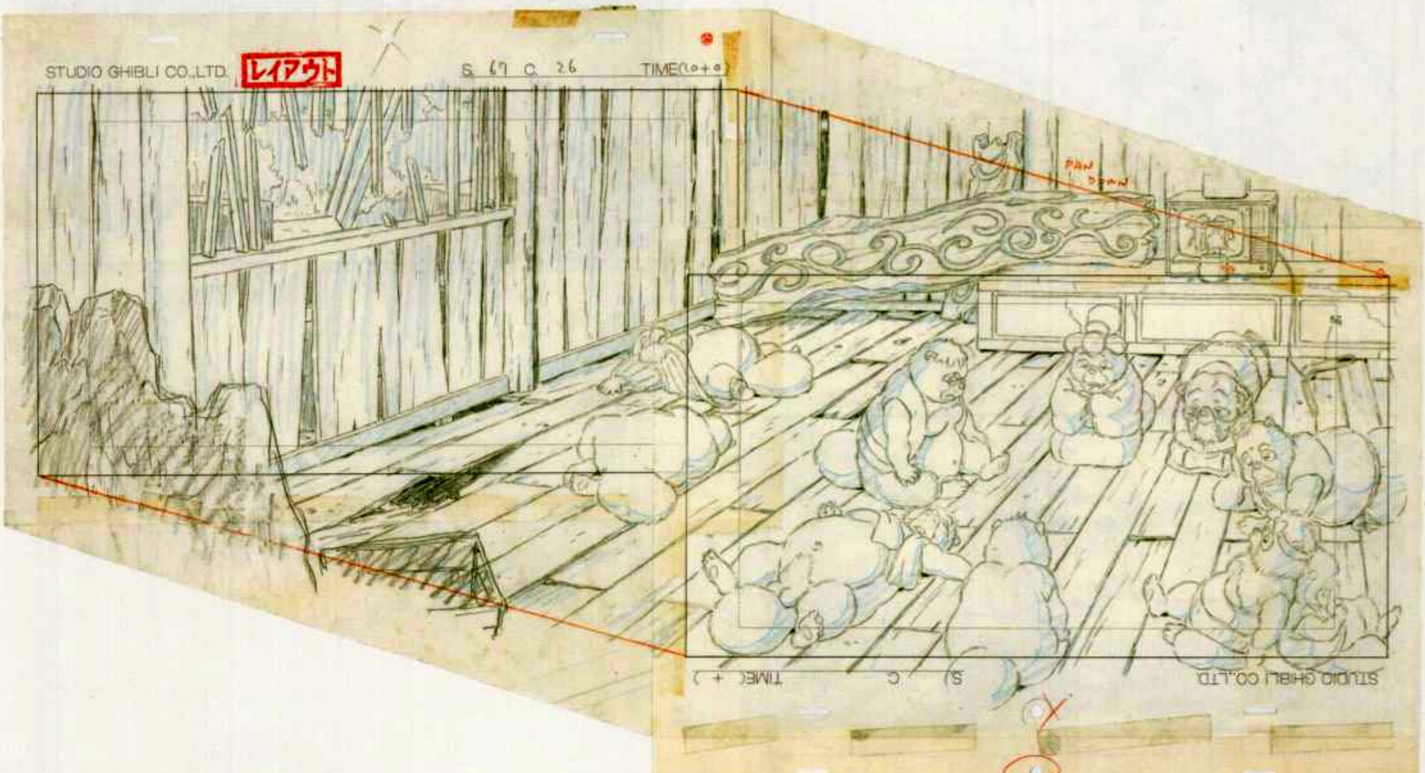
50


STUDIO GHIBLI CO.,LTD. レイアウト
S. C. TIME(+)
妙法蓮華
南無阿弥
先祖代々之
Book Ⓐ

51


STUDIO GHIBLI CO.,LTD. レイアウト
S. C. TIME(+)
Book Ⓐ

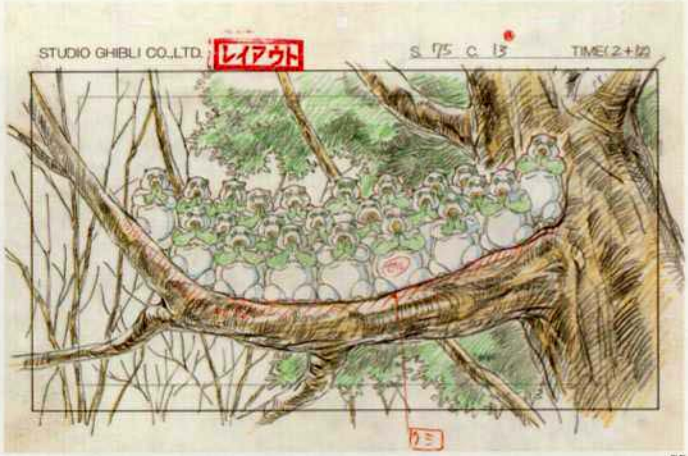
52


STUDIO GHIBLI CO.,LTD. レイアウト
S. 67 C. 26 TIME(10+0)
PAN DOWN

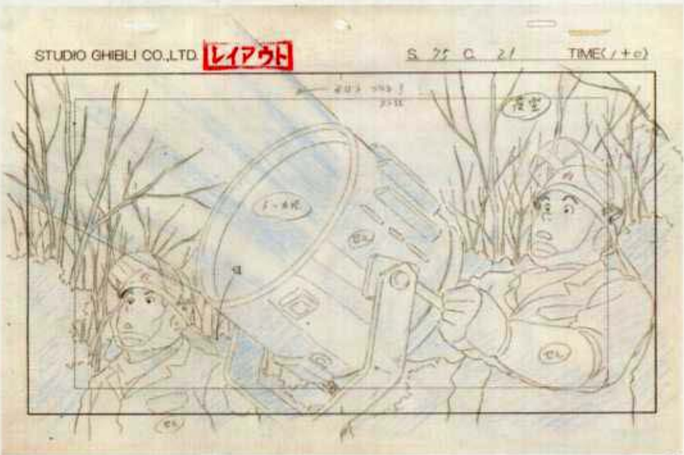
53



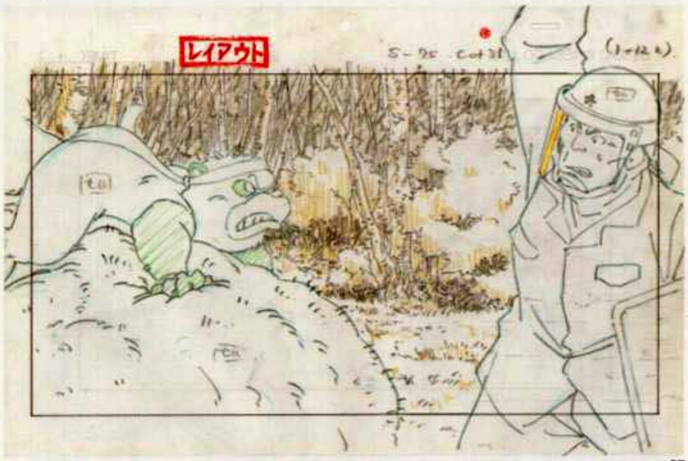
54



55



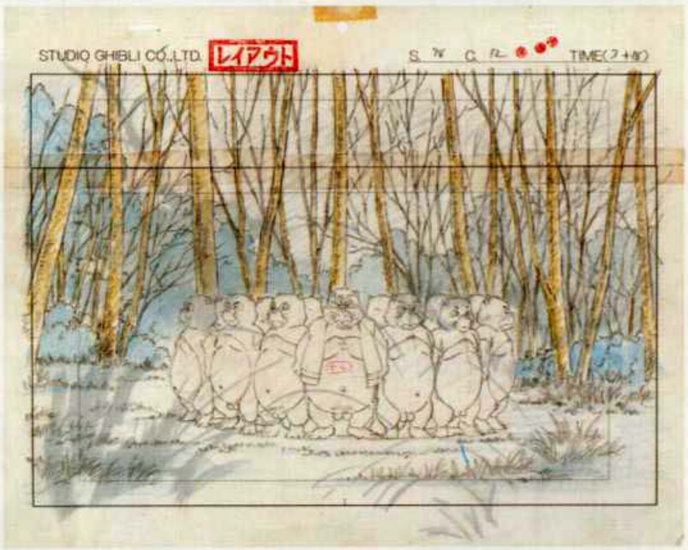
56



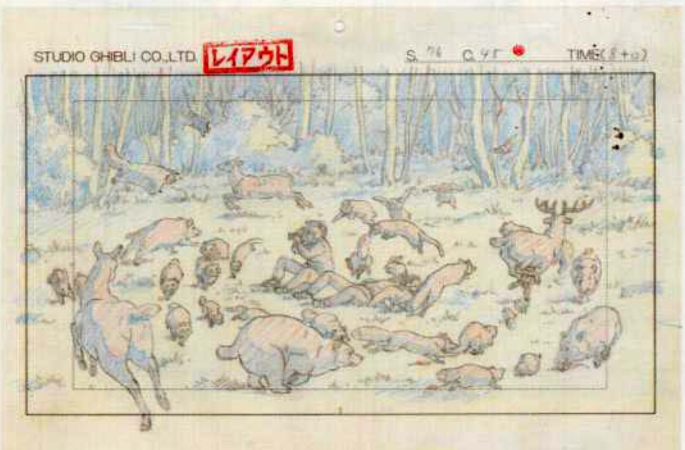
57



58

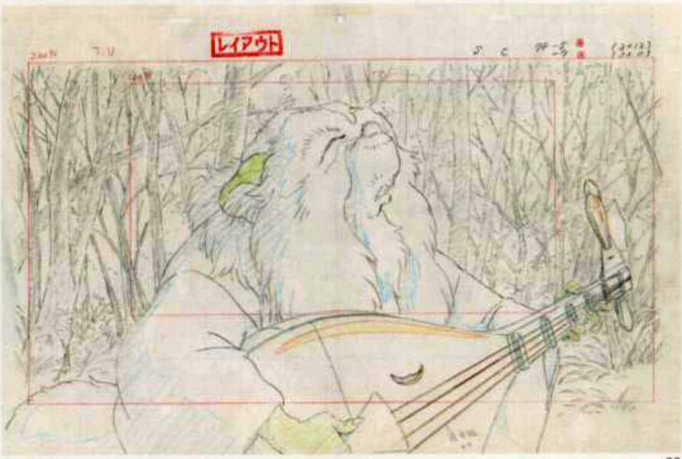


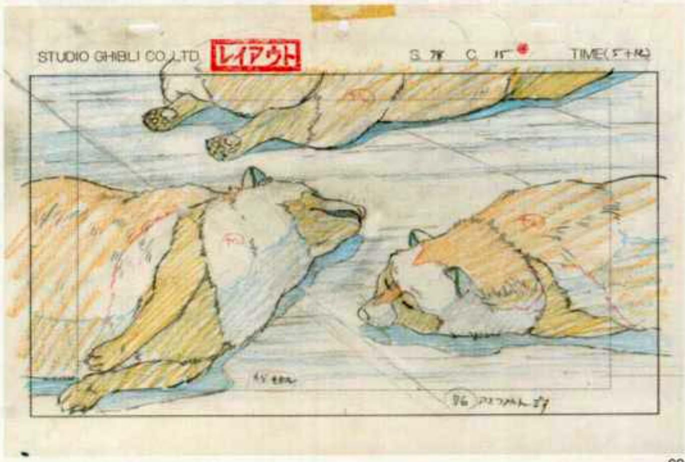
59

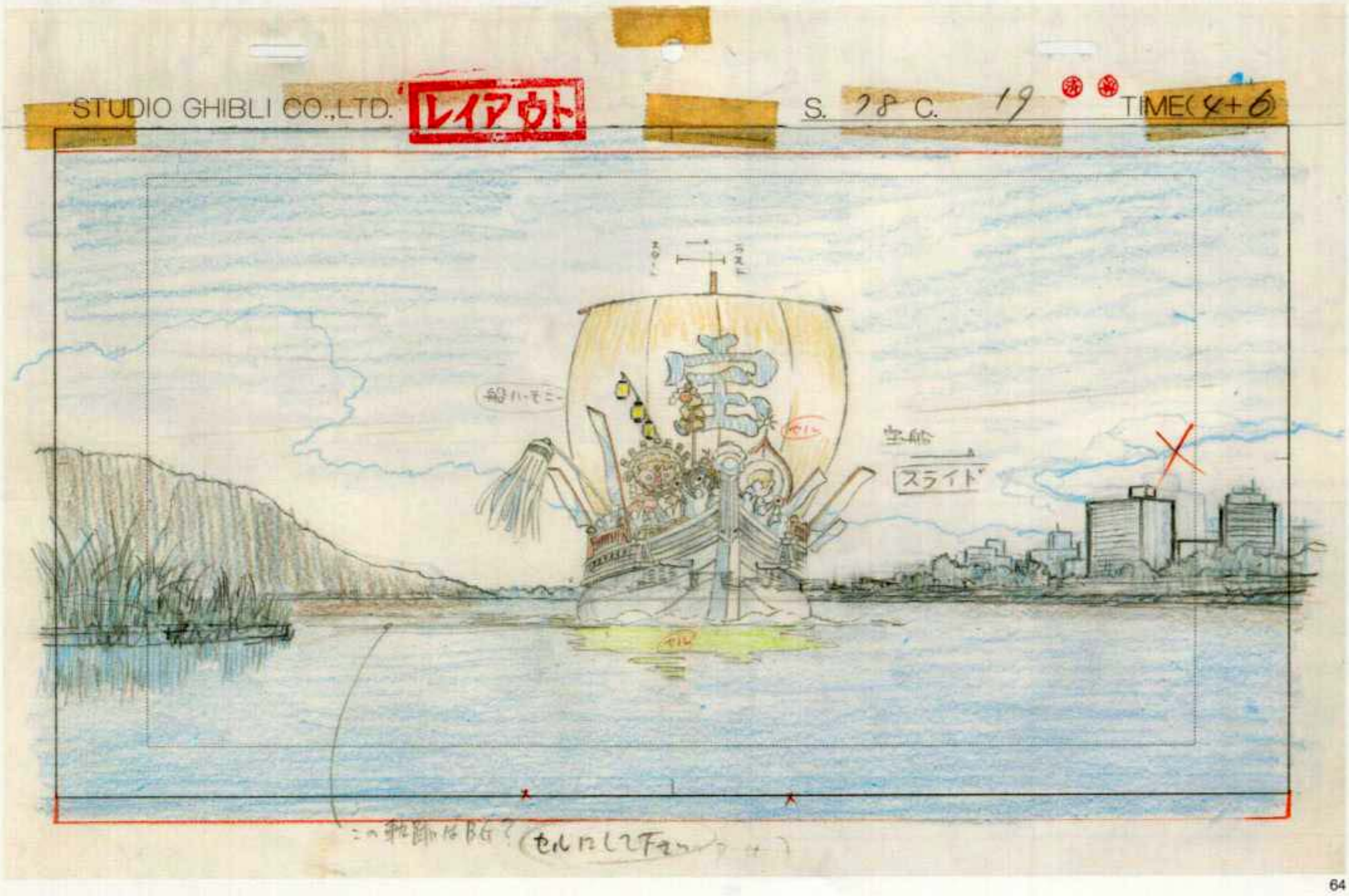


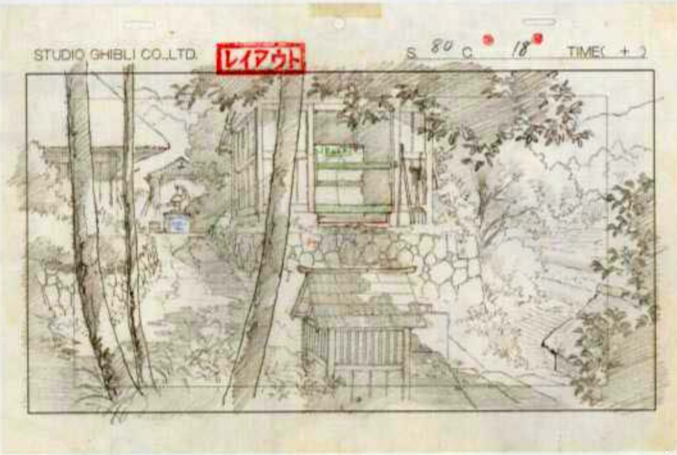
60


BG only
レイアウト
78-13 (8+0)
PAN
61


レイアウト
62


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
63


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S. 78 C. 19
TIME(4+6)
宝船
スライド
64


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S 80 C 18
TIME(+)

65


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S 82 C 4
TIME(4+0)

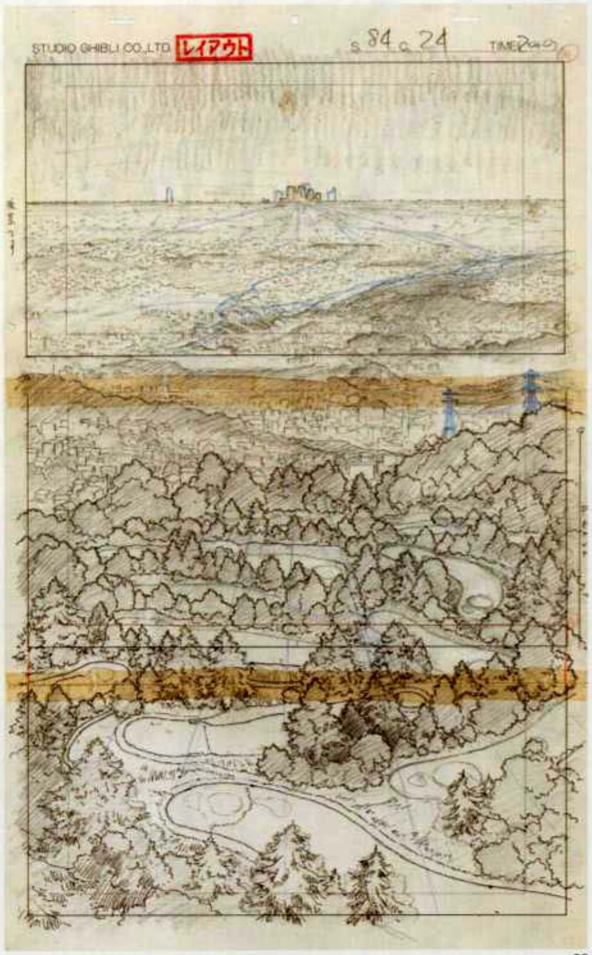
66


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S 84 C 19
TIME(5+0)

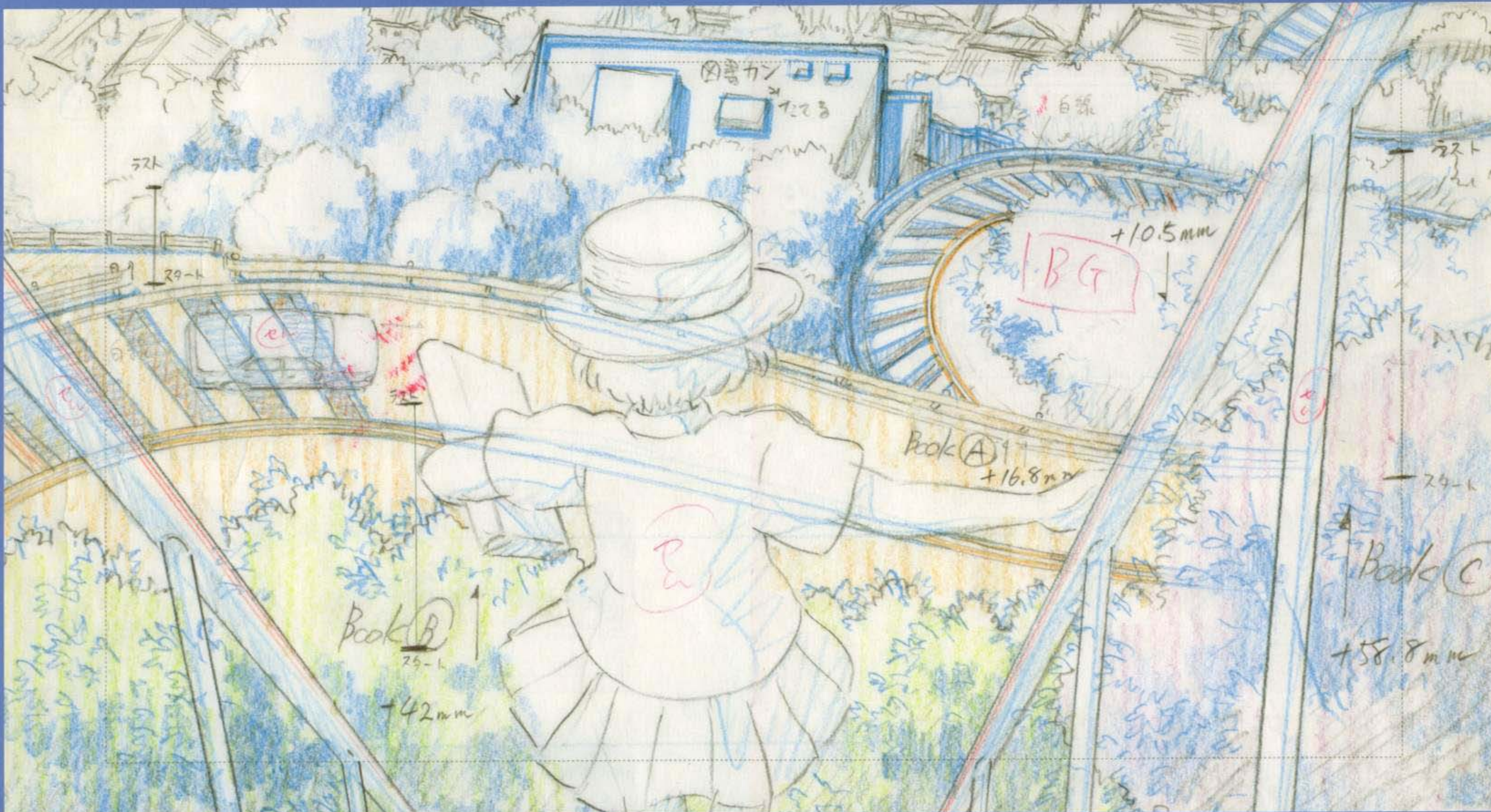
67


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S 84 C 20
TIME(
Follow

68


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S 84 C 24
TIME

69

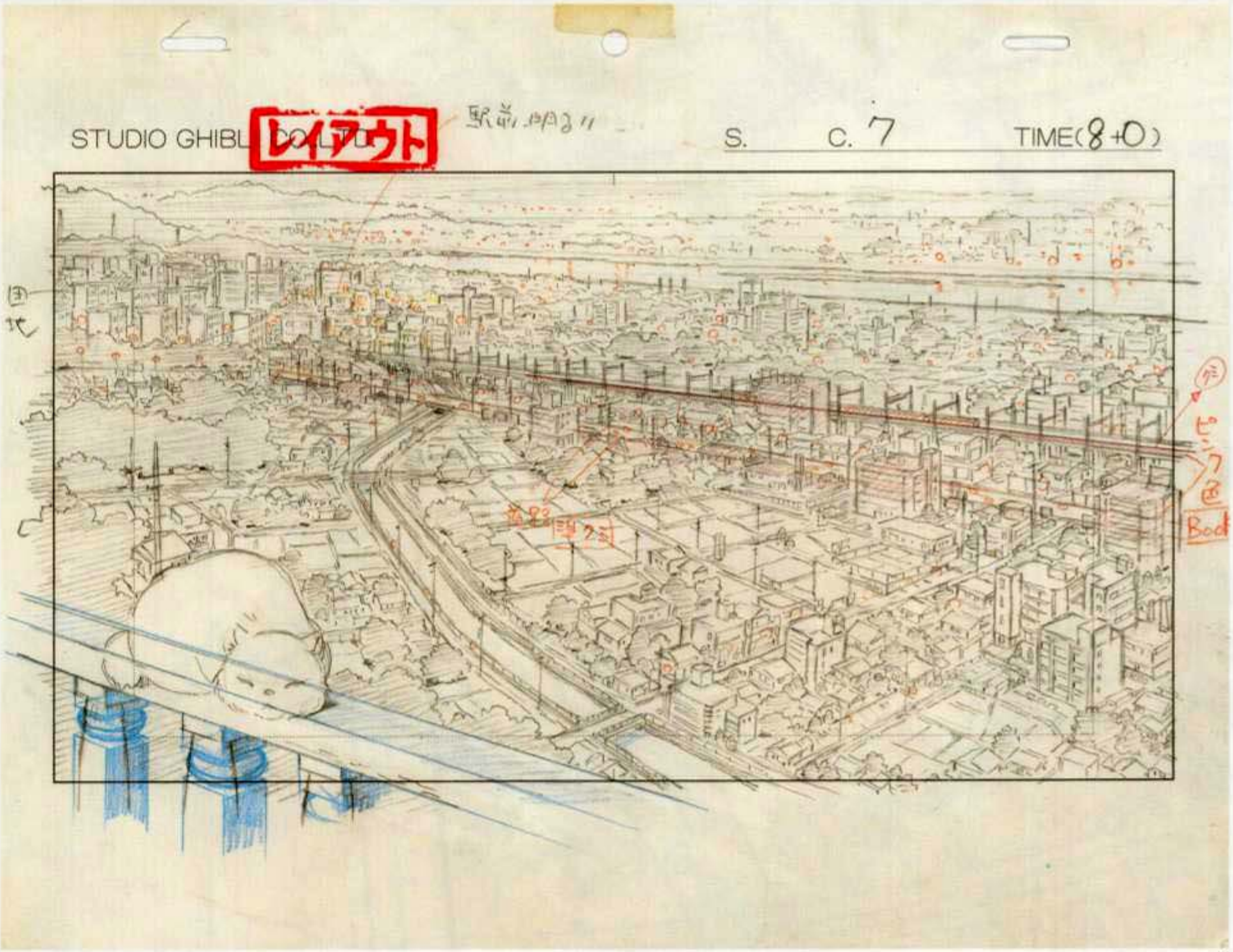


耳をすませば

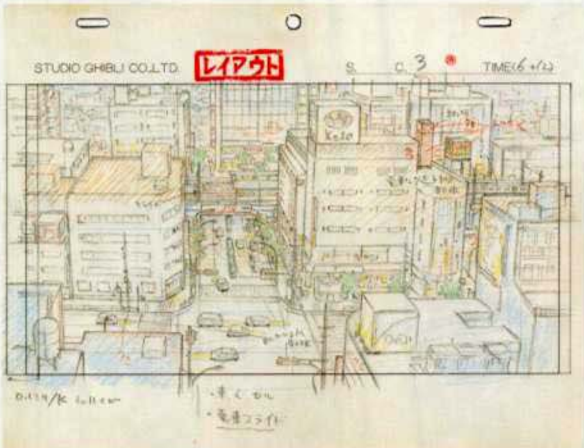
Whisper of the Heart

1995年　監督／近藤喜文　作画監督／高坂希太郎　美術監督／黒田 聡　制作／スタジオジブリ

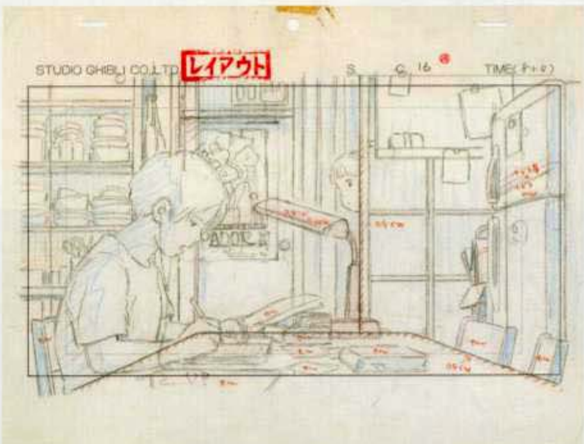
柊あおいの同名少女漫画（集英社刊）を、これまで高畑・宮崎作品で作画監督などを務めてきた近藤喜文が初監督。宮崎はプロデュース、脚本、絵コンテを担当。また劇中劇である「バロンのくれた物語」パートの演出も手がけた。舞台は東京郊外の住宅地で、東京の聖蹟桜ヶ丘周辺にある高台や坂道などがモチーフとなっている。制作にあたっては、作業の効率化を考えて、これまでの劇場用長編で使用されてきた150フレームのレイアウト用紙よりも、ひと回り小さい120フレームのレイアウト用紙が使われることとなった。ゴールデングロス賞日本映画部門最優秀金賞などを受賞。


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C. 7
TIME(8+0)
Book

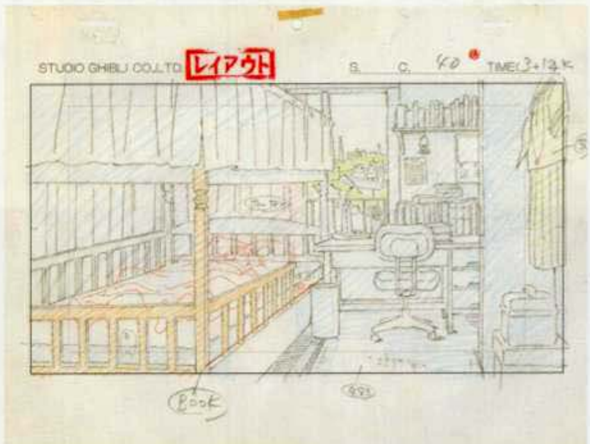
1


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C. 3
TIME(6+12)

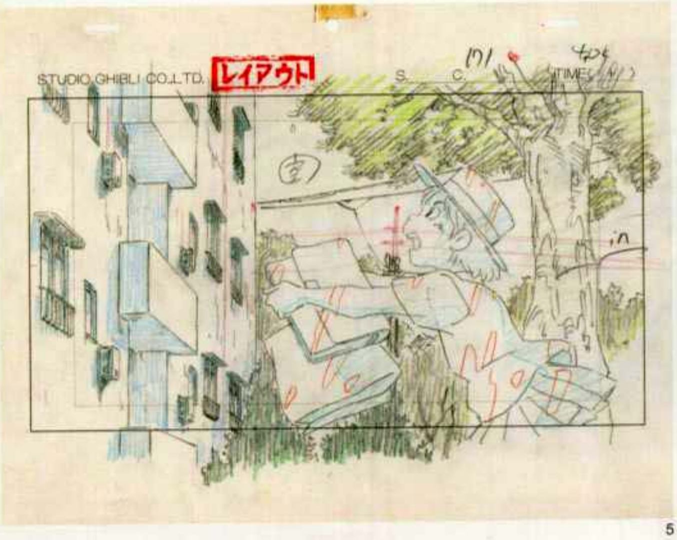
2


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C. 16
TIME(

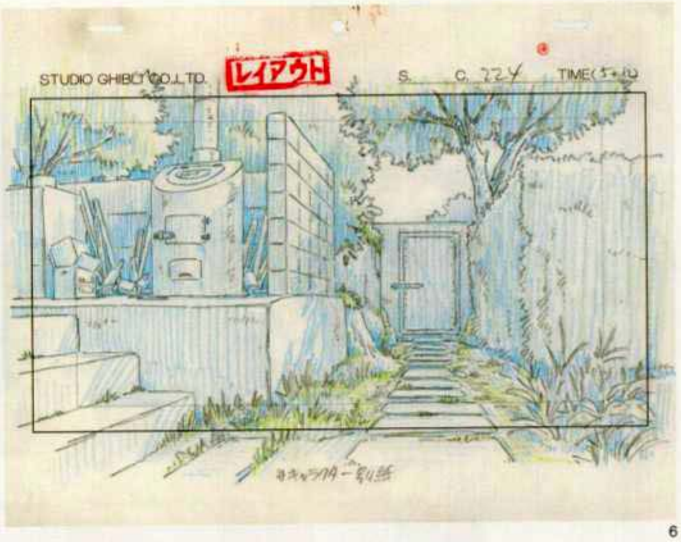
3


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C.
Book

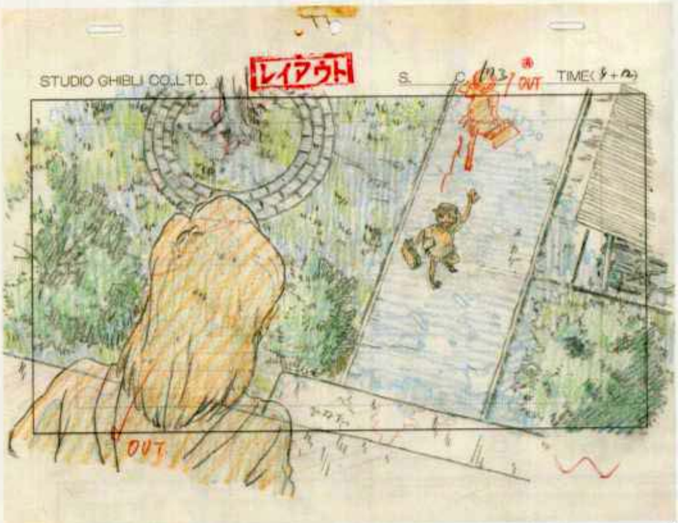
4


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C.
TIME(

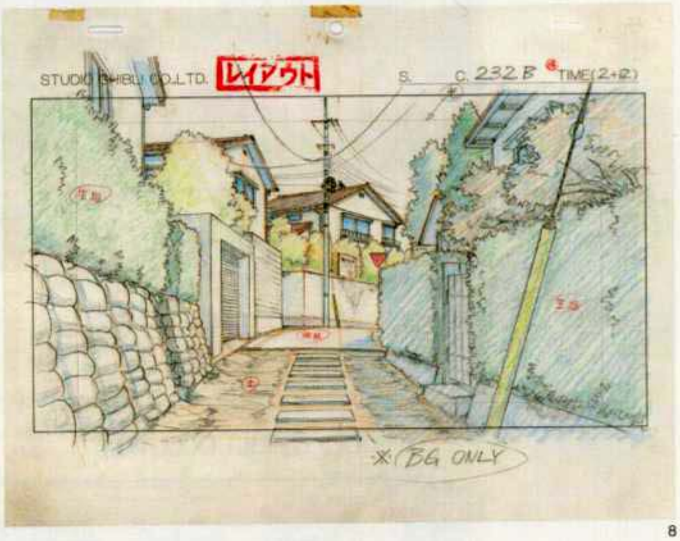
5


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C. 224
TIME(5+12)

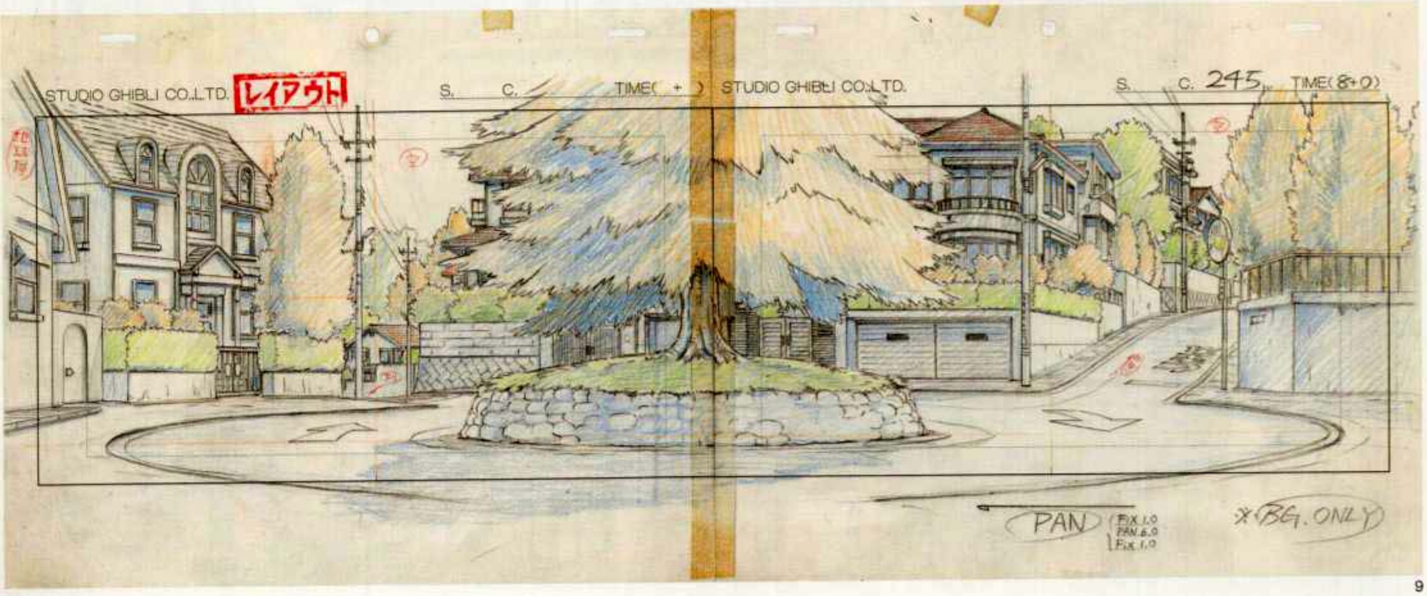
6


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C.
OUT
TIME(
OUT

7


レイアウト
S.
C. 232B
TIME(2+12)
※(BG ONLY)

8


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C.
TIME(+)
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 245
TIME(8+0)
PAN
FIX 1.0
PAN 6.0
FIX 1.0
※(BG. ONLY)

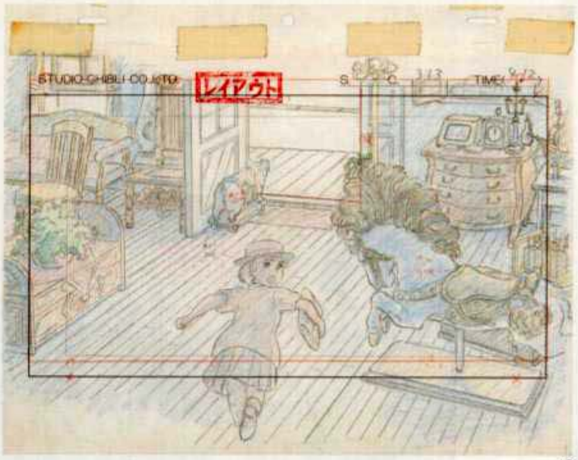
9


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

10


レイアウト

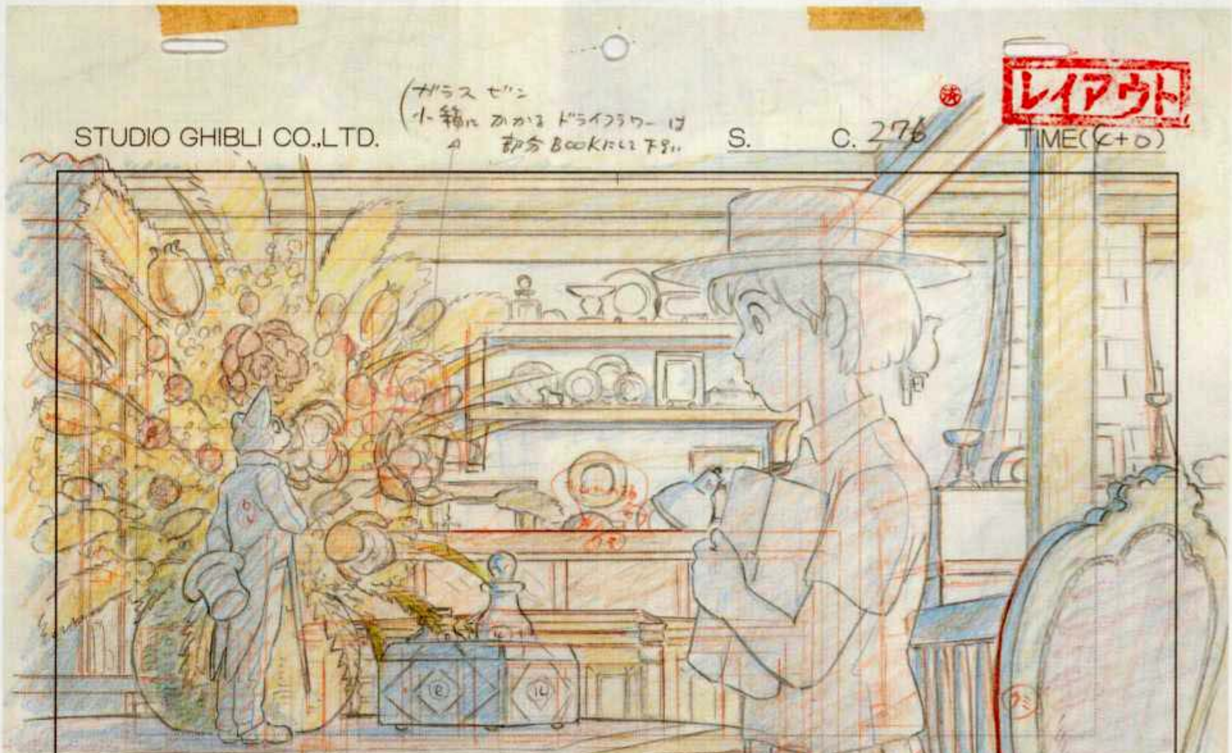
11


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト

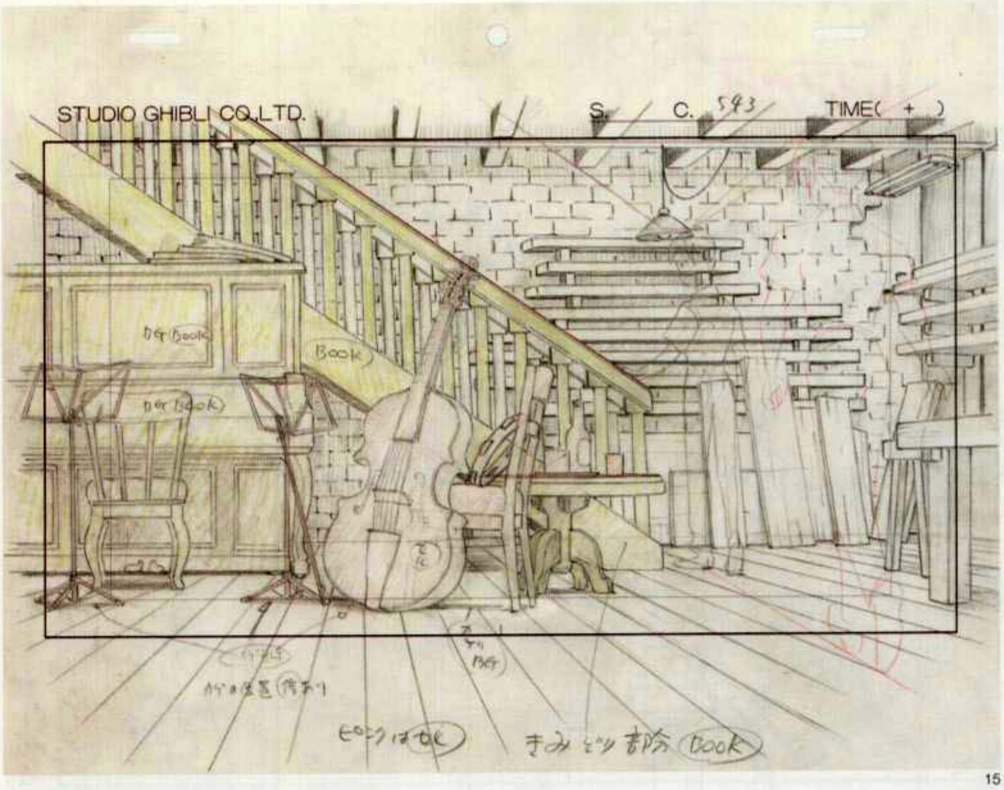
12


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
アトリエ
地球屋
西司朗

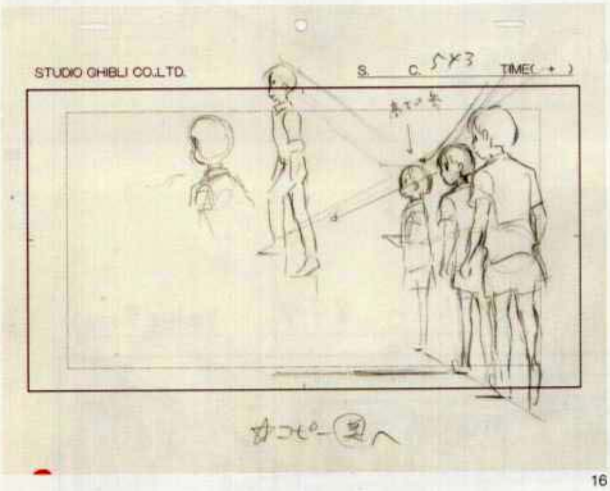
13


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 276
レイアウト
TIME(

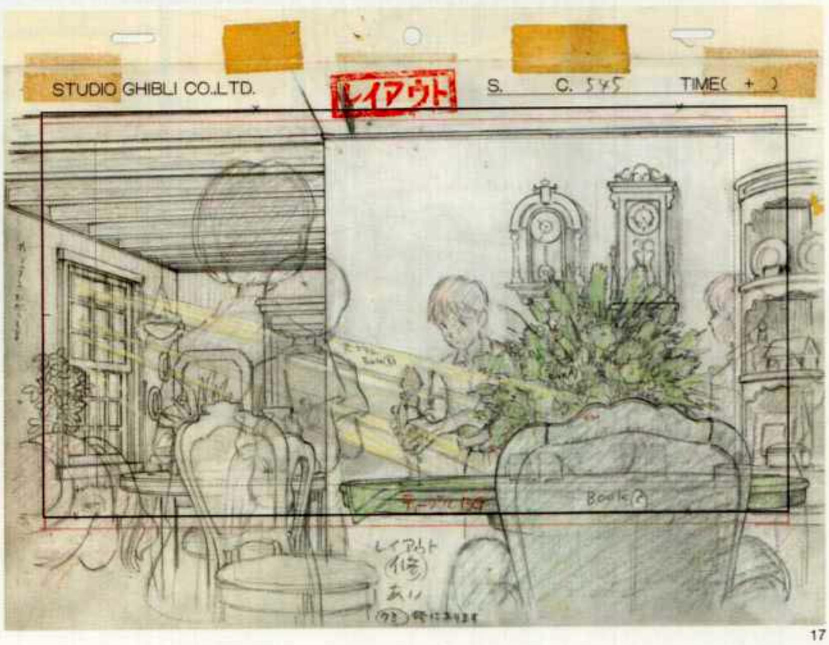
14


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 543
TIME(+)
Book
Book

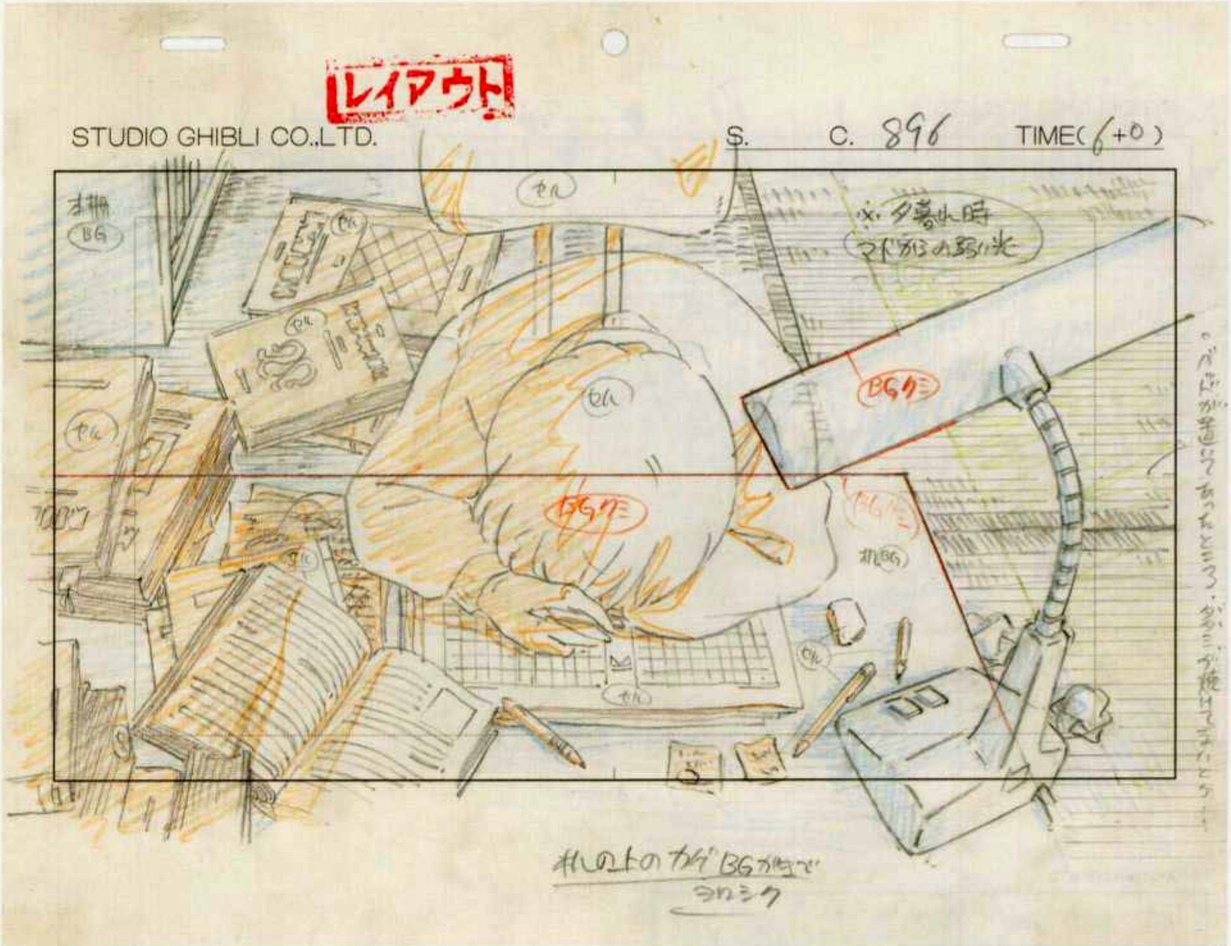
15


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 543
TIME(+)

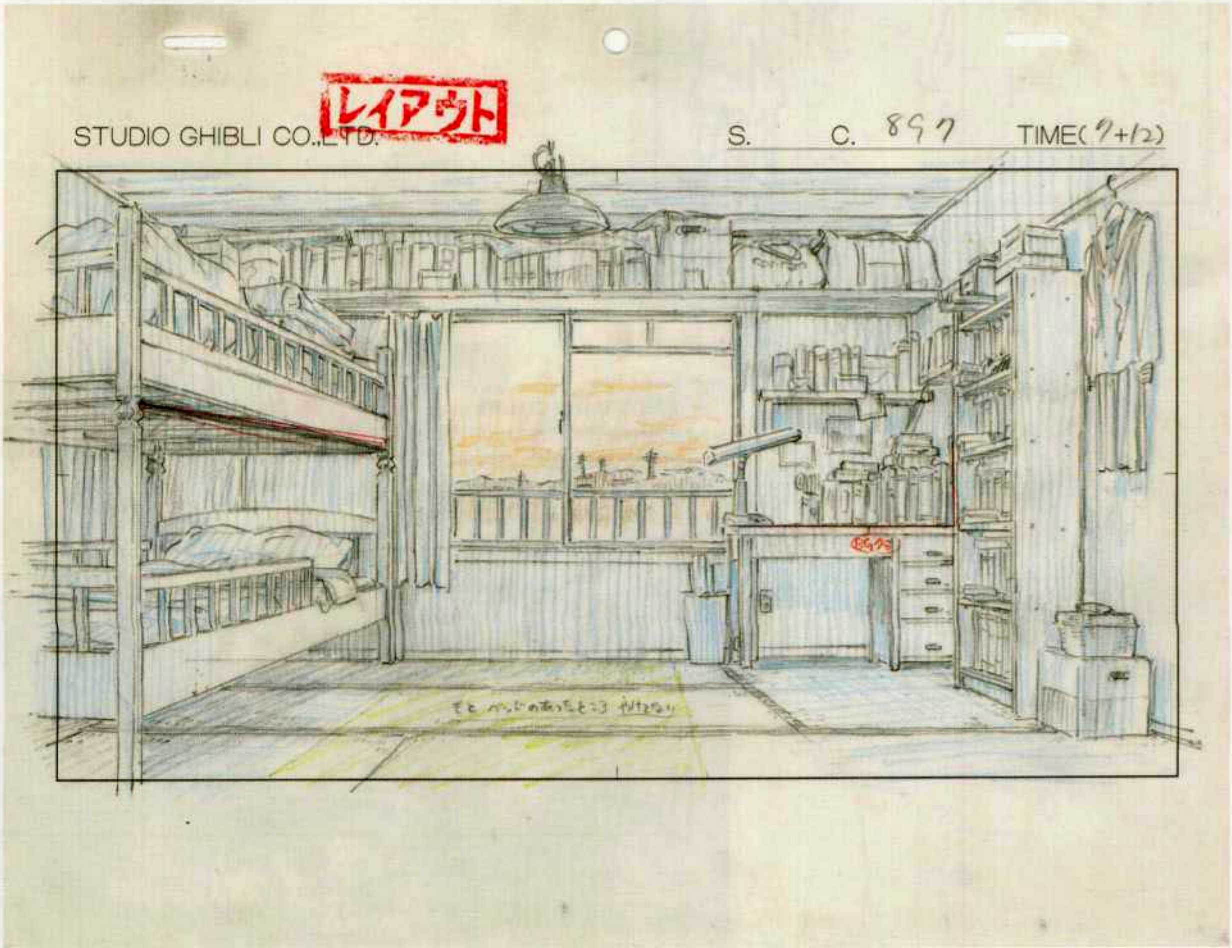
16


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C. 545
TIME(+)
Book

17


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 896
TIME(6+0)
※夕暮れ時
マドからの弱い光
BGクミ

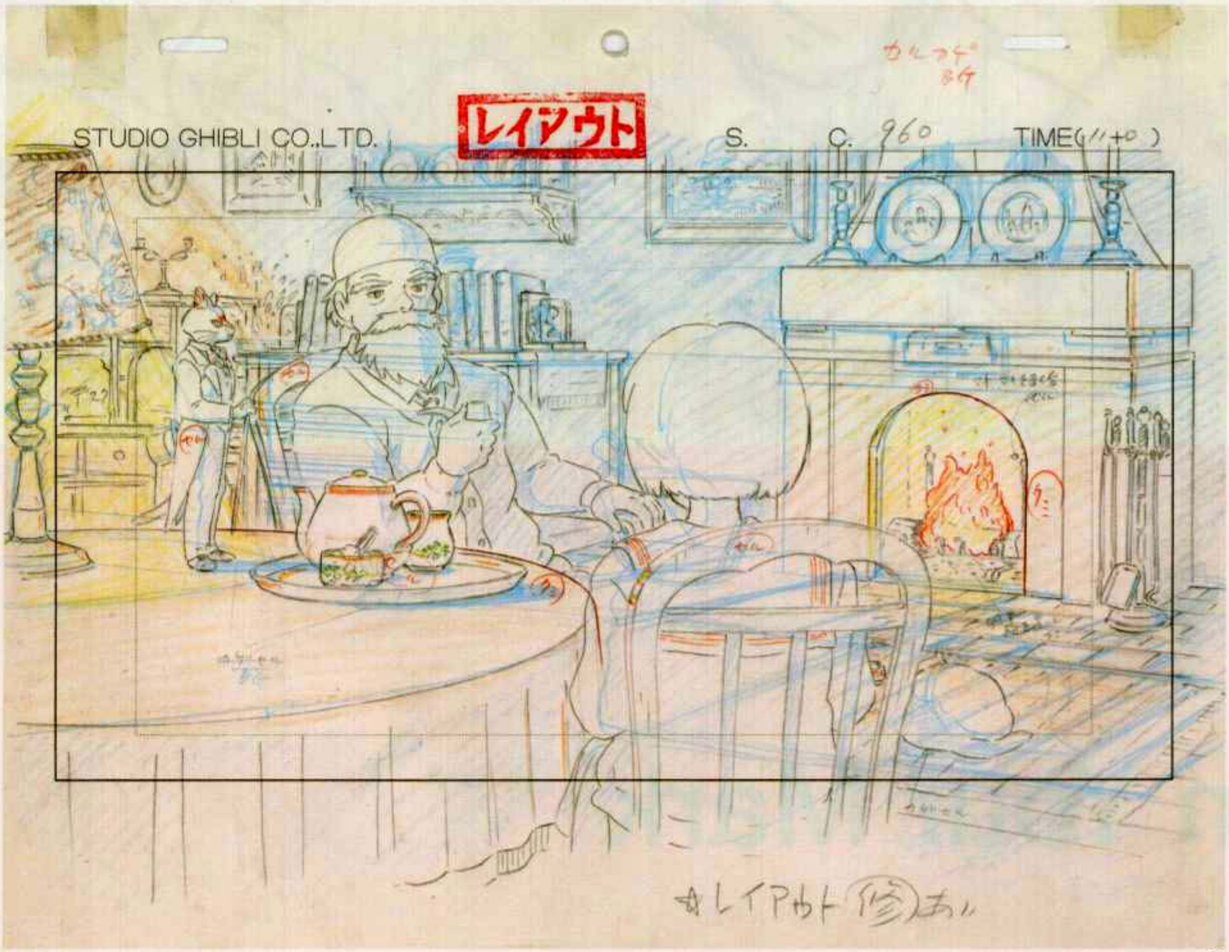
18


レイアウト
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 897
TIME(

19


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C.
TIME(+)

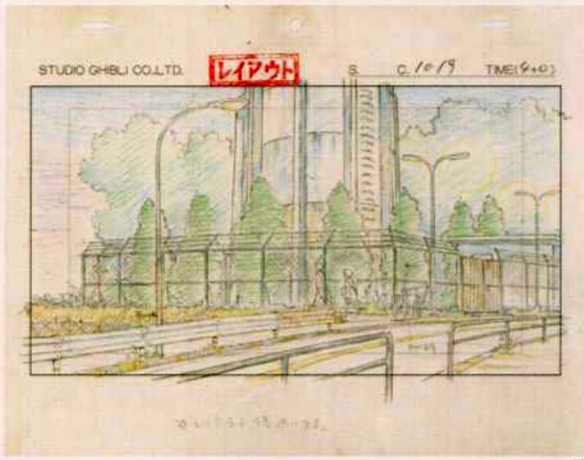
20


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C. 960
TIME(11+0)
☆レイアウト(修)あり

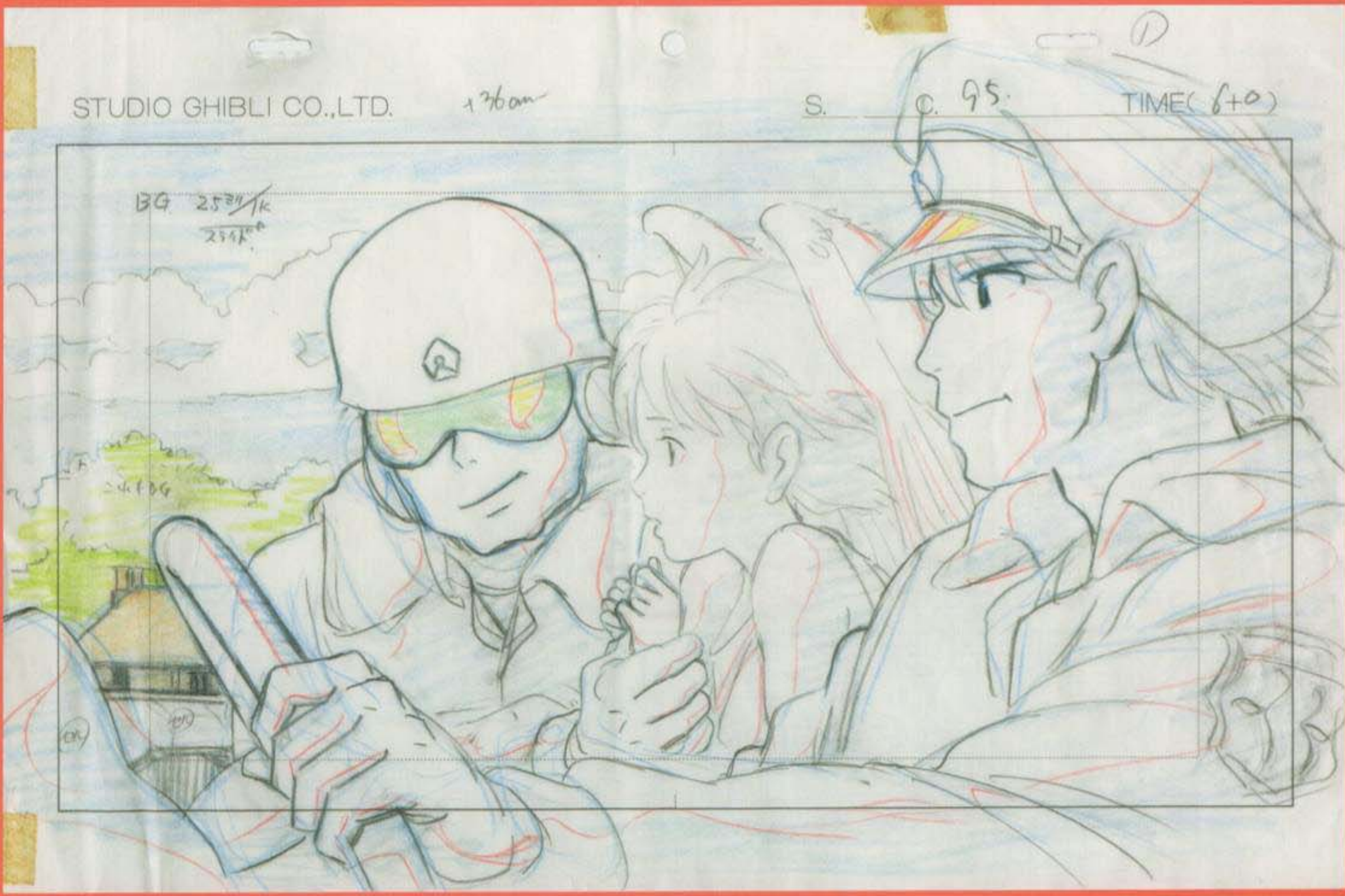
21


レイアウト
S.
C. 938

22


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
レイアウト
S.
C. 1019
TIME(4+0)

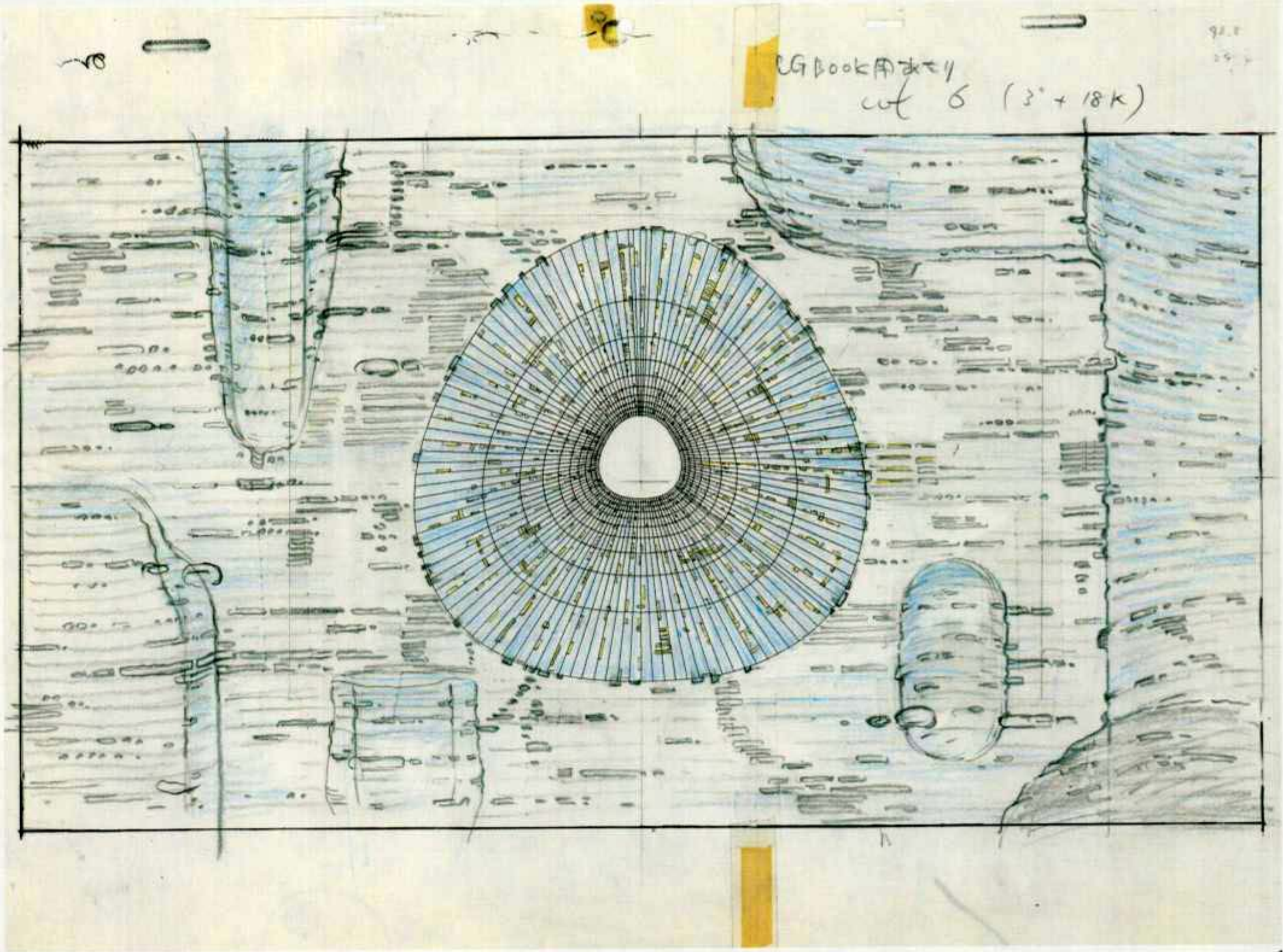
23



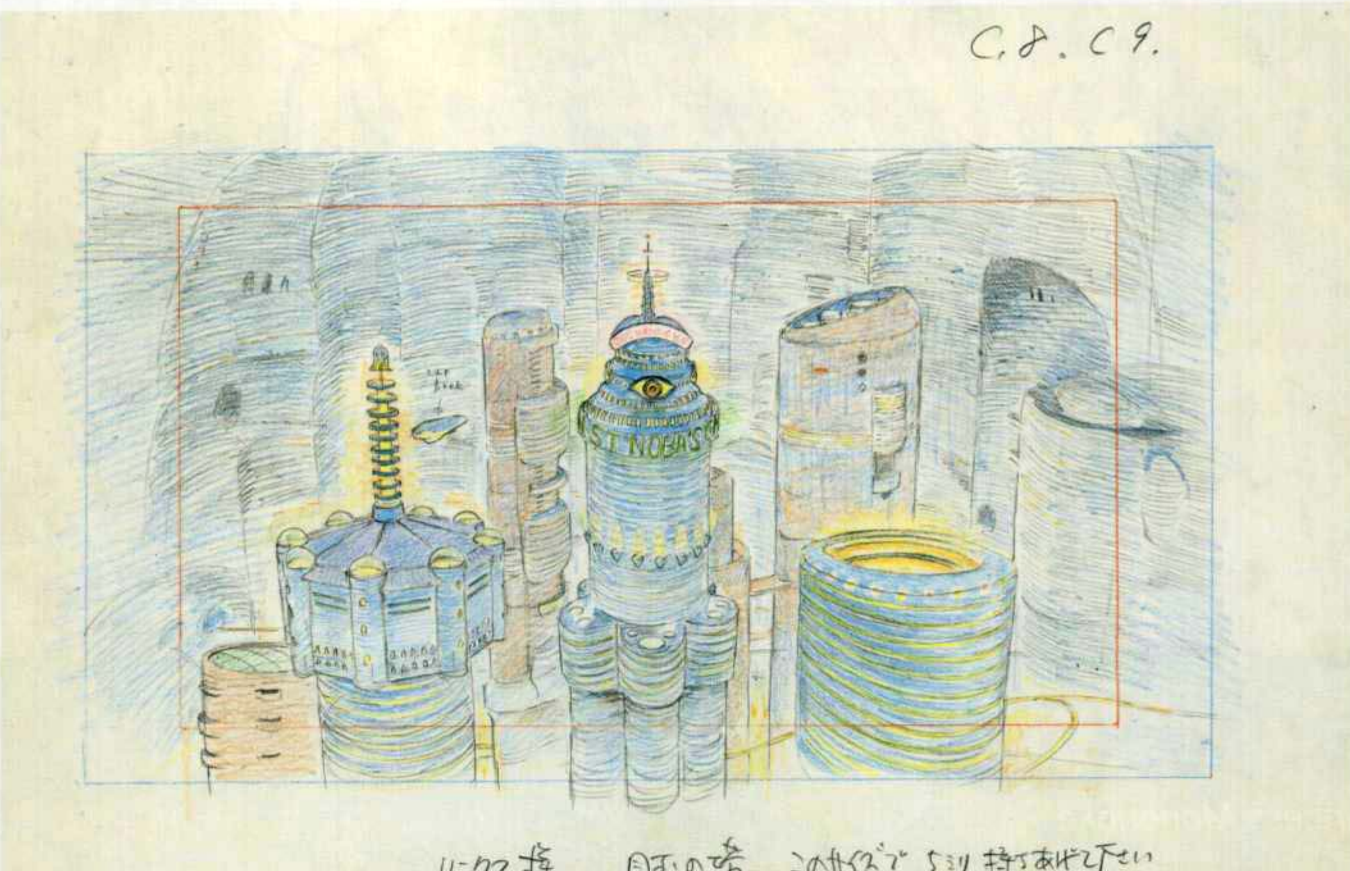
On Your Mark

1995年 監督／宮崎 駿　作画監督／安藤雅司　美術監督／武重洋二　制作／スタジオジブリ

CHAGE&ASKAのプロモーションフィルムとして、宮崎駿が監督した短編作品。CHAGE&ASKAのコンサート会場で上映されたほか、「ジブリ実験劇場」と題して「耳をすませば」と併映もされた。CHAGE&ASKAを彷彿とさせるふたりの男が、囚われの身となった翼を持った少女を救うために奔走する物語。7分弱の作品だが、約8000枚のセル画を使用。作画監督の安藤雅司や美術監督の武重洋二ら、次作「もののけ姫」以降に制作の中核を担うこととなる若手スタッフが登用されたことや、部分的にCGを使用したことなど、この短編を通じて新しい取り組みがなされていることも多い。



1



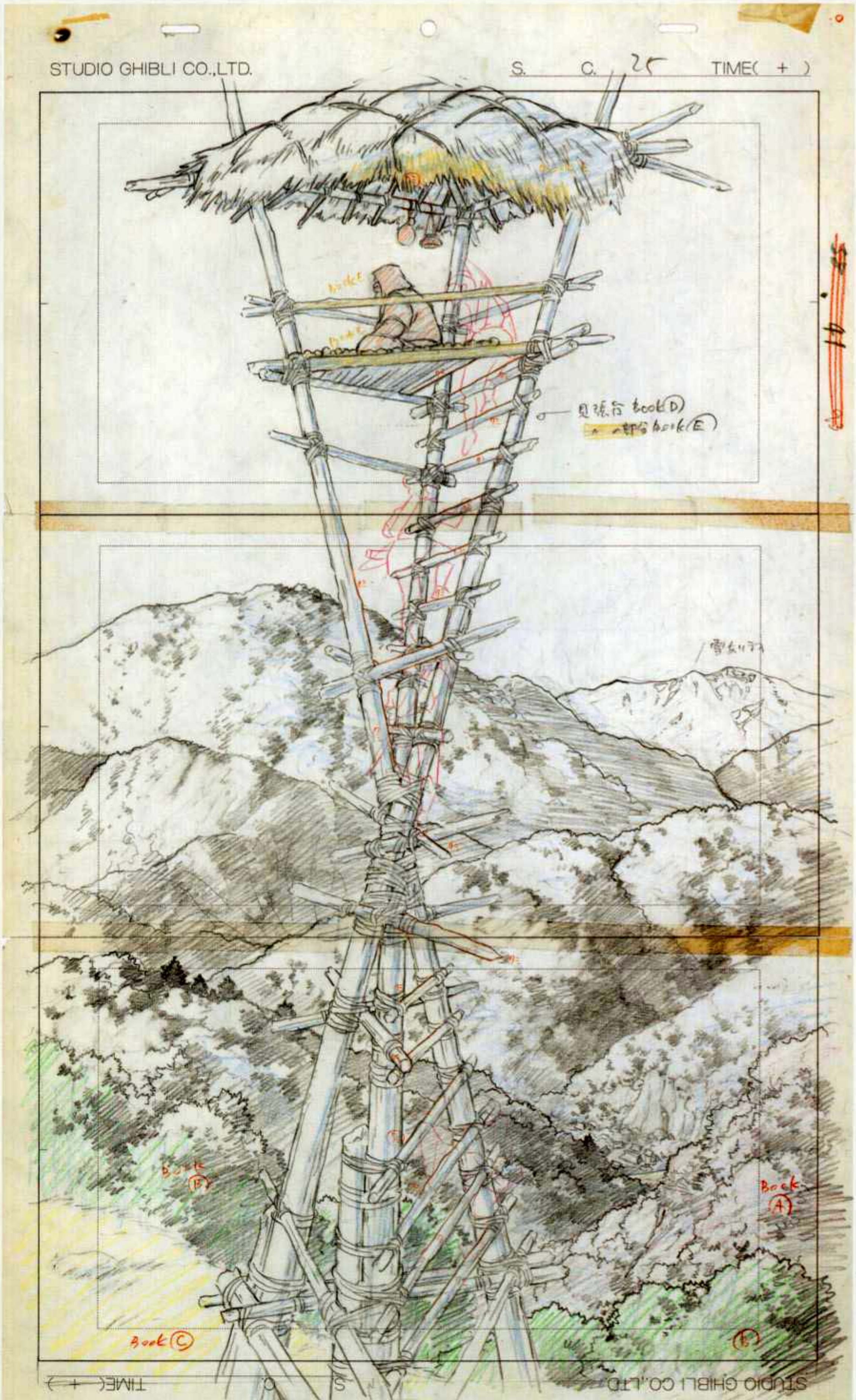
2



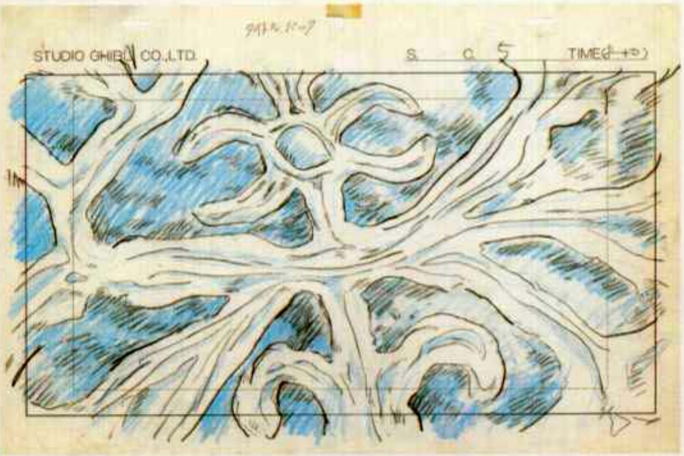
もののけ姫
Princess Mononoke

1997年 監督／宮崎 駿　作画監督／安藤雅司　高坂希太郎　近藤喜文　美術／山本二三　田中直哉　武重洋二　黒田 聡　男鹿和雄　制作／スタジオジブリ

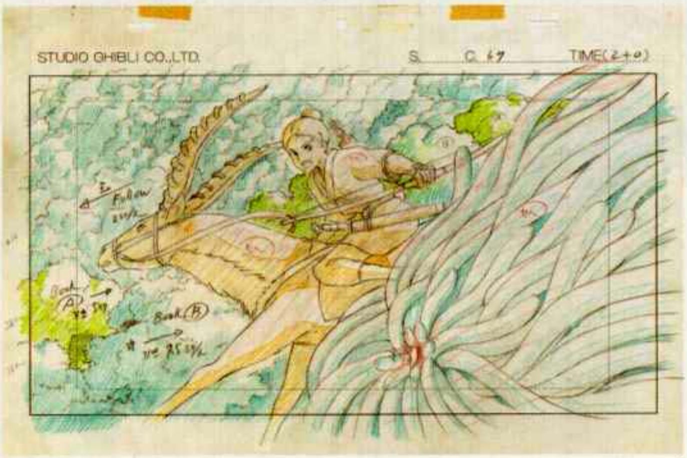
宮崎駿監督が、それまでに培ってきた情熱と技術を注ぎ込み、約3年にも及ぶ長い歳月をかけて制作した劇場用長編。"タタリ神"にかけられた呪いを解くため、遠い西方の国を目指して旅立ったアシタカは、森を破壊しながら生きるタタラ製鉄民と、山犬に育てられた「もののけ姫」のサン、そして森に棲む神々と出会う……。映画は最終的に総尺約133分の大作となった。制作途中でカット数が増えた為、作業の効率を優先して、クライマックスの70カットあまりのレイアウトは、原画担当者ではなく、宮崎自身が描いた。映画は観客動員数1420万人を記録し、当時の日本歴代興行収入第1位になった。

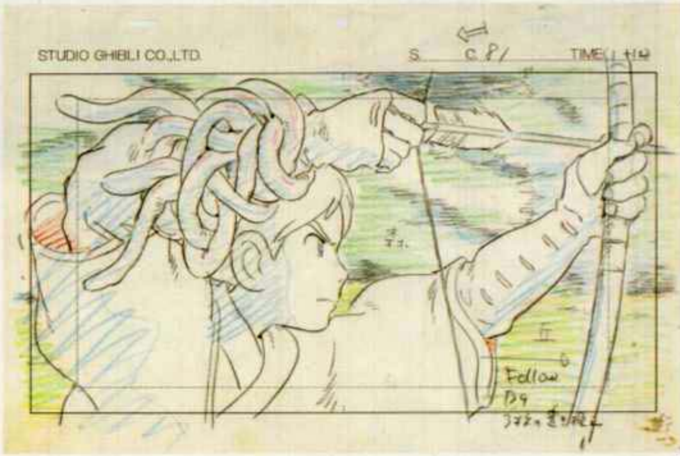

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 25 TIME(+)
Book(D)
Book(E)
Book(B)
Book(A)
Book(C)

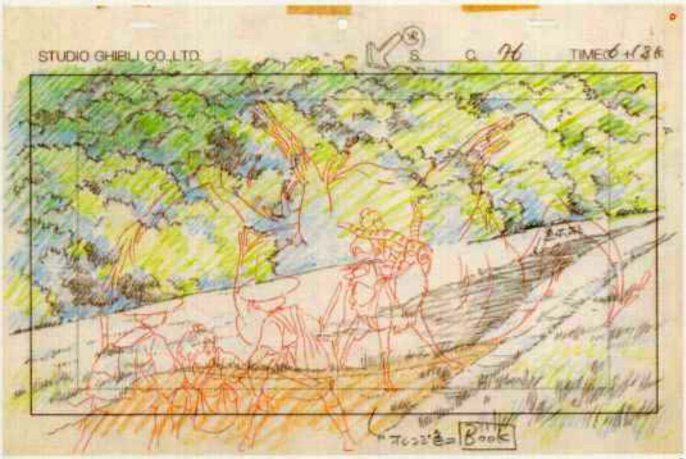
1

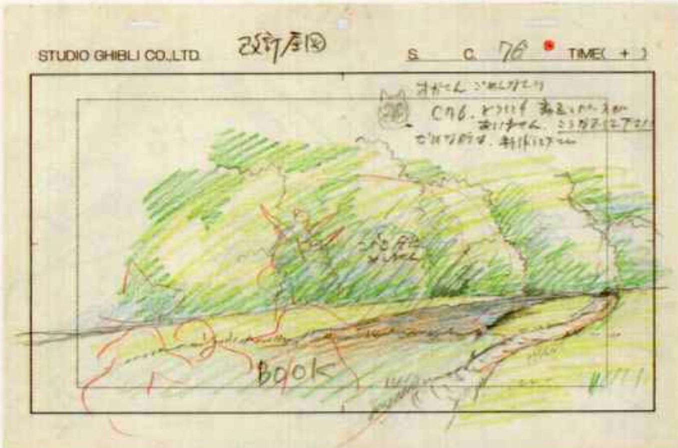

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 5 TIME(2+0)
2

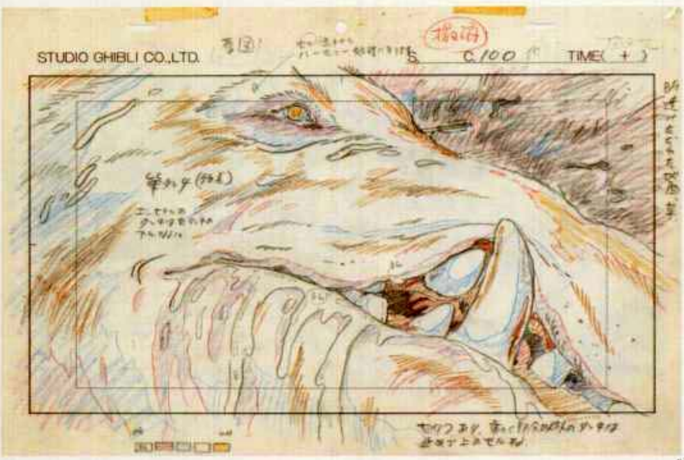

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 51 TIME(2+12)
※キャラクター別紙
3

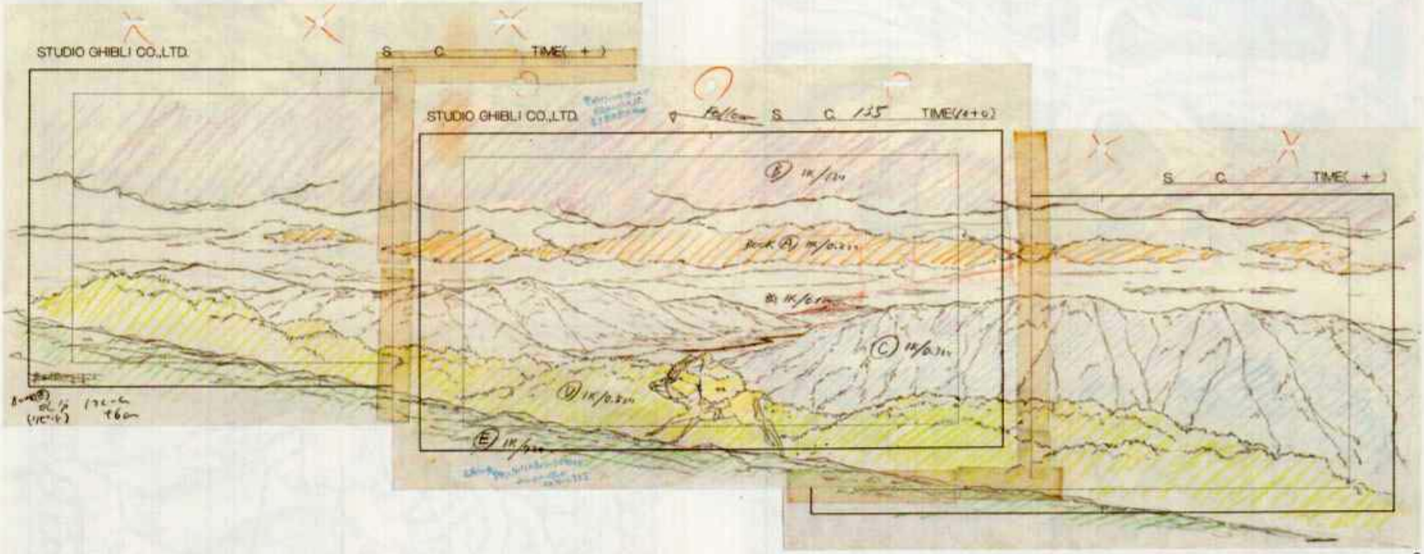

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 67 TIME(2+0)
Follow
4


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 81 TIME(
Follow
5

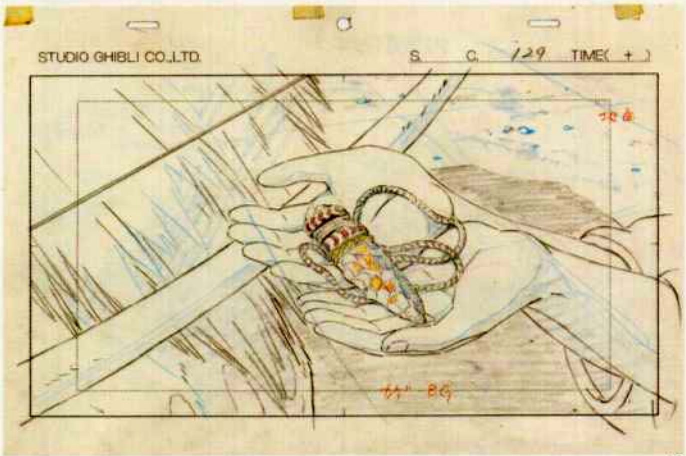

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 76 TIME(
Book
6


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 76 TIME(+)
BOOK
7

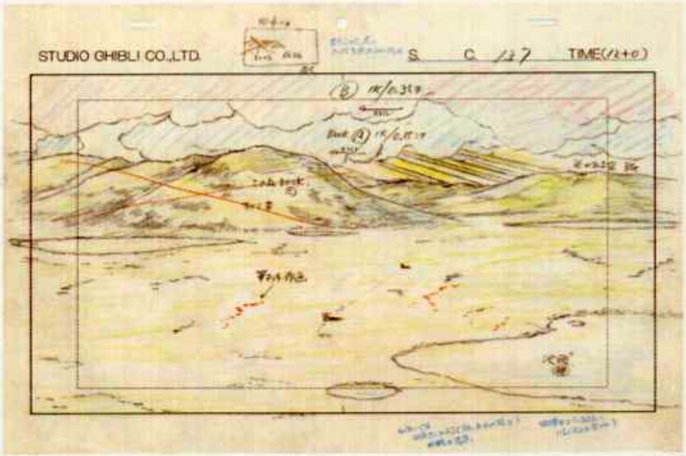

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 100 TIME(+)
8


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME(+)
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 135 TIME(12+0)
S. C. TIME(+)

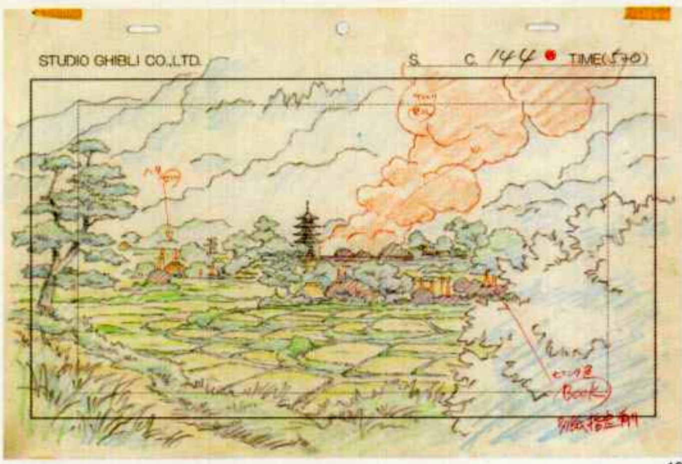
9


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 129 TIME(+)

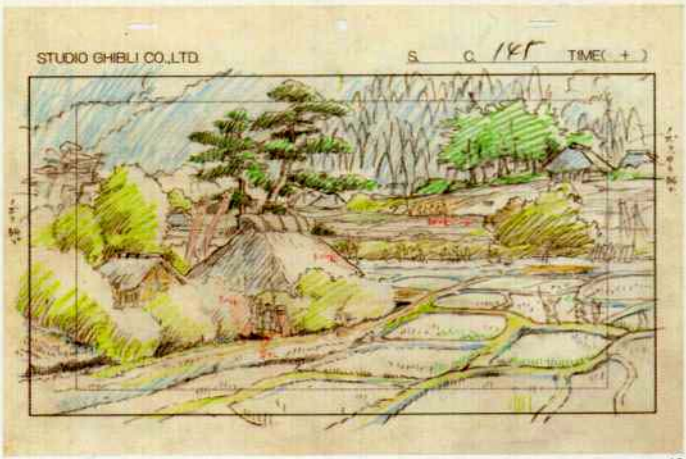
10


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 137 TIME(12+0)

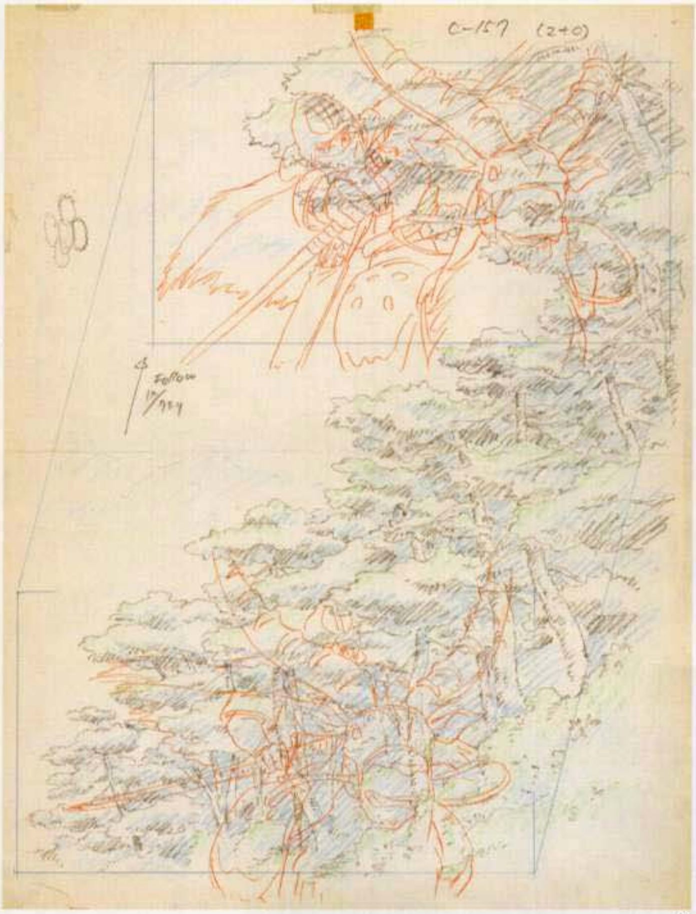
11


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 144 TIME(5+0)

12


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 145 TIME(+)

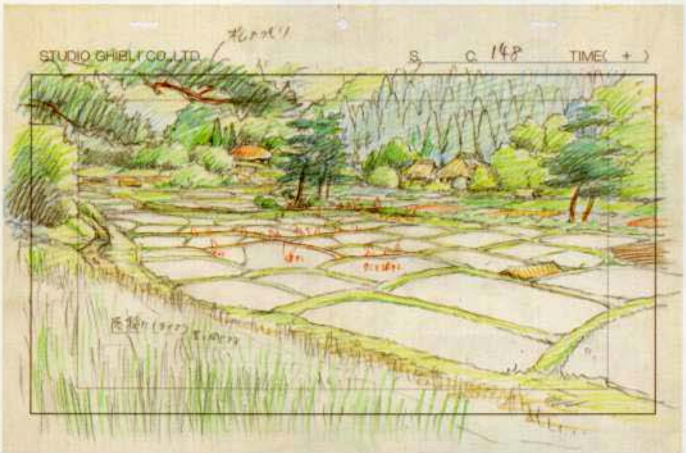
13



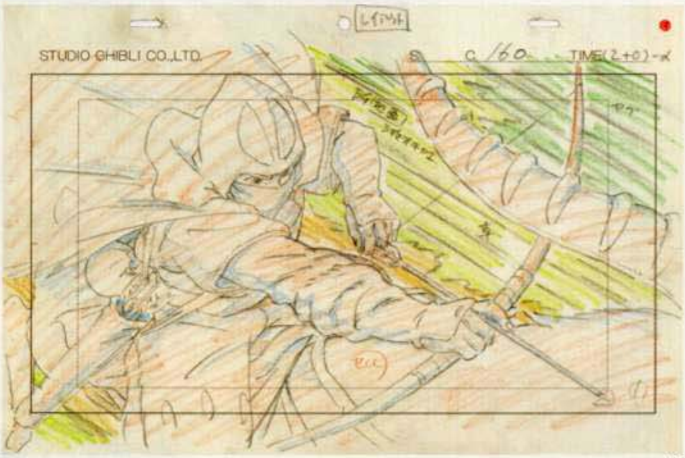
14



15



16



17



18



19


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 215 TIME(9+0)

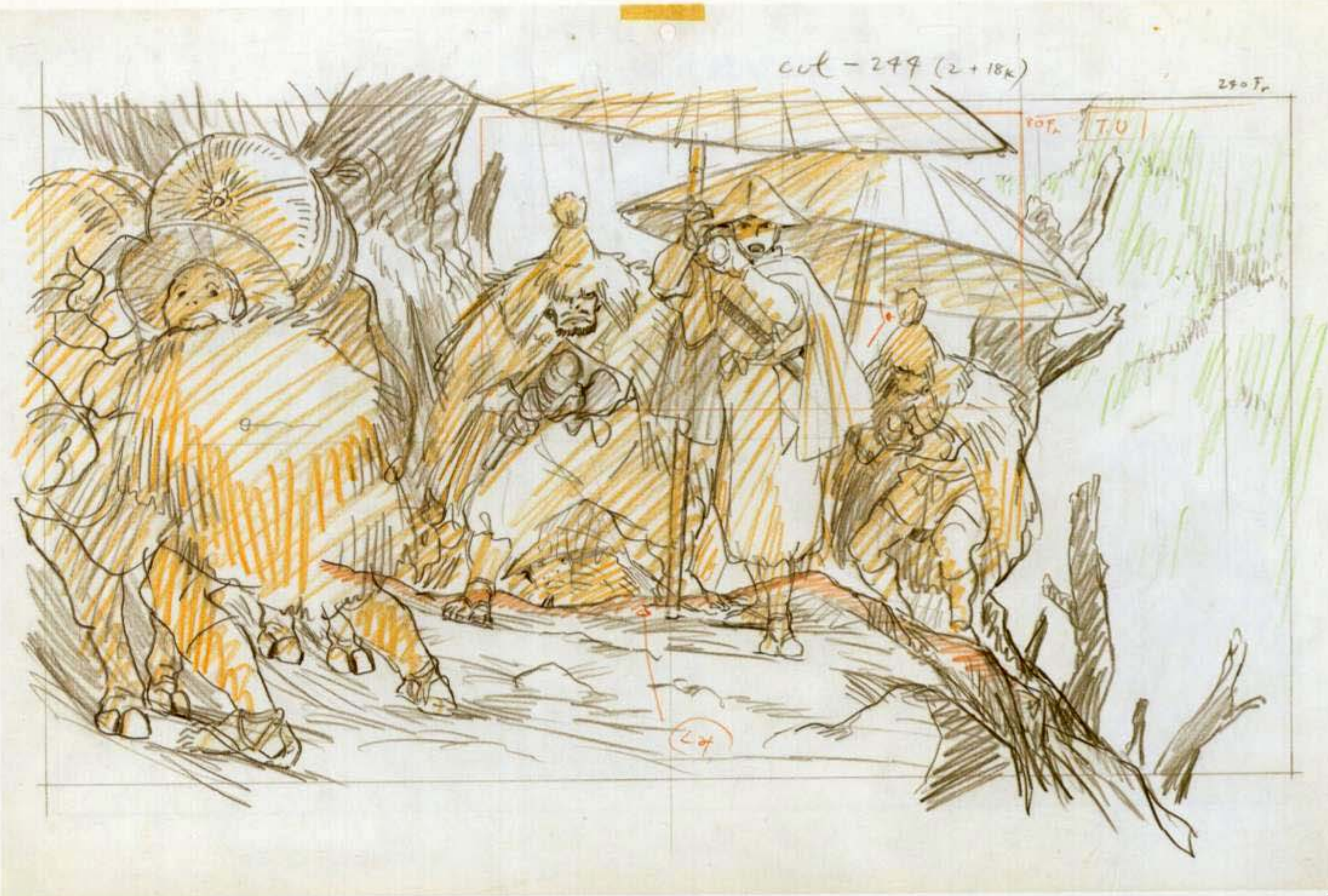
20


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 226 TIME(3+12)

21


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 242 TIME(2+0)

22

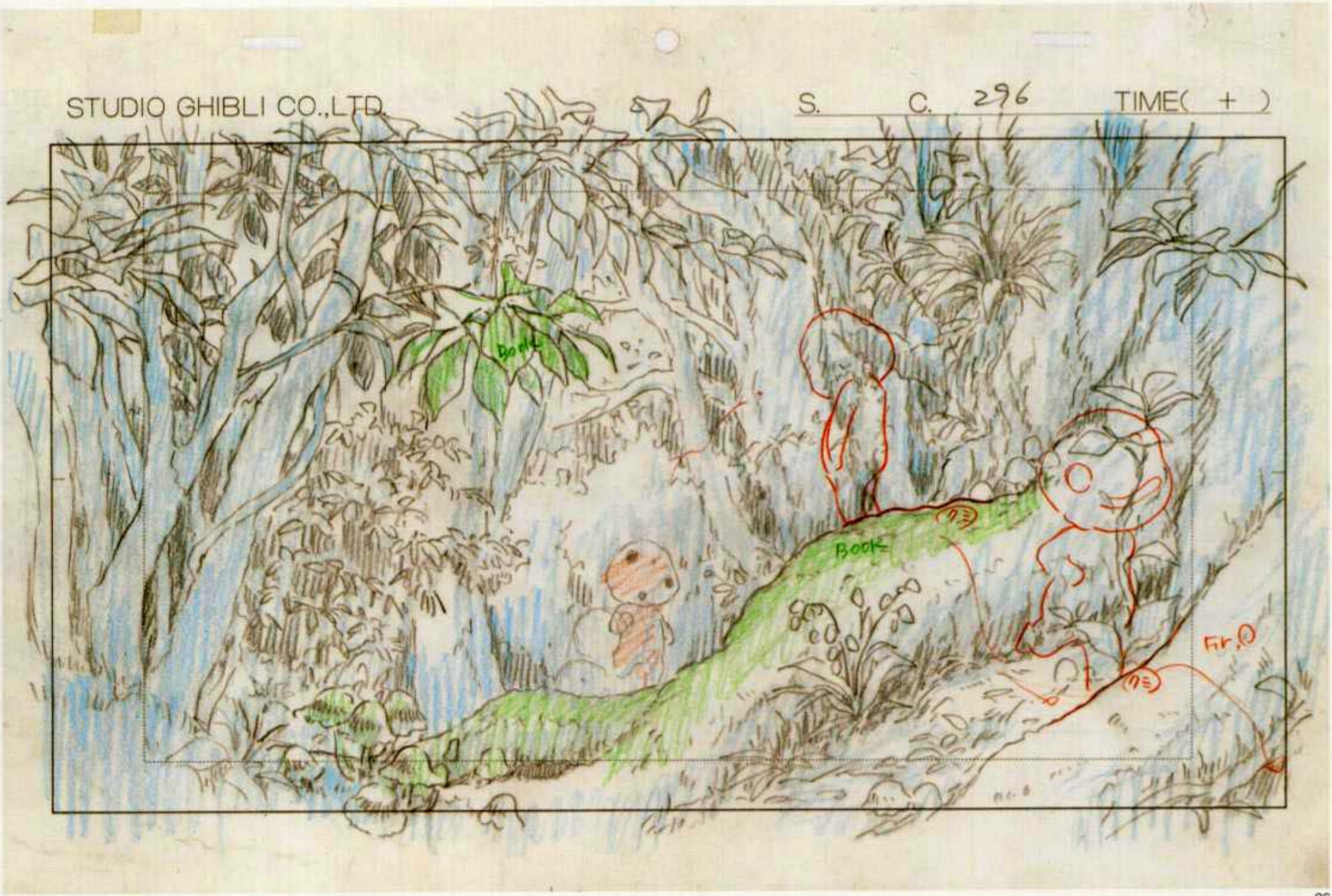


23

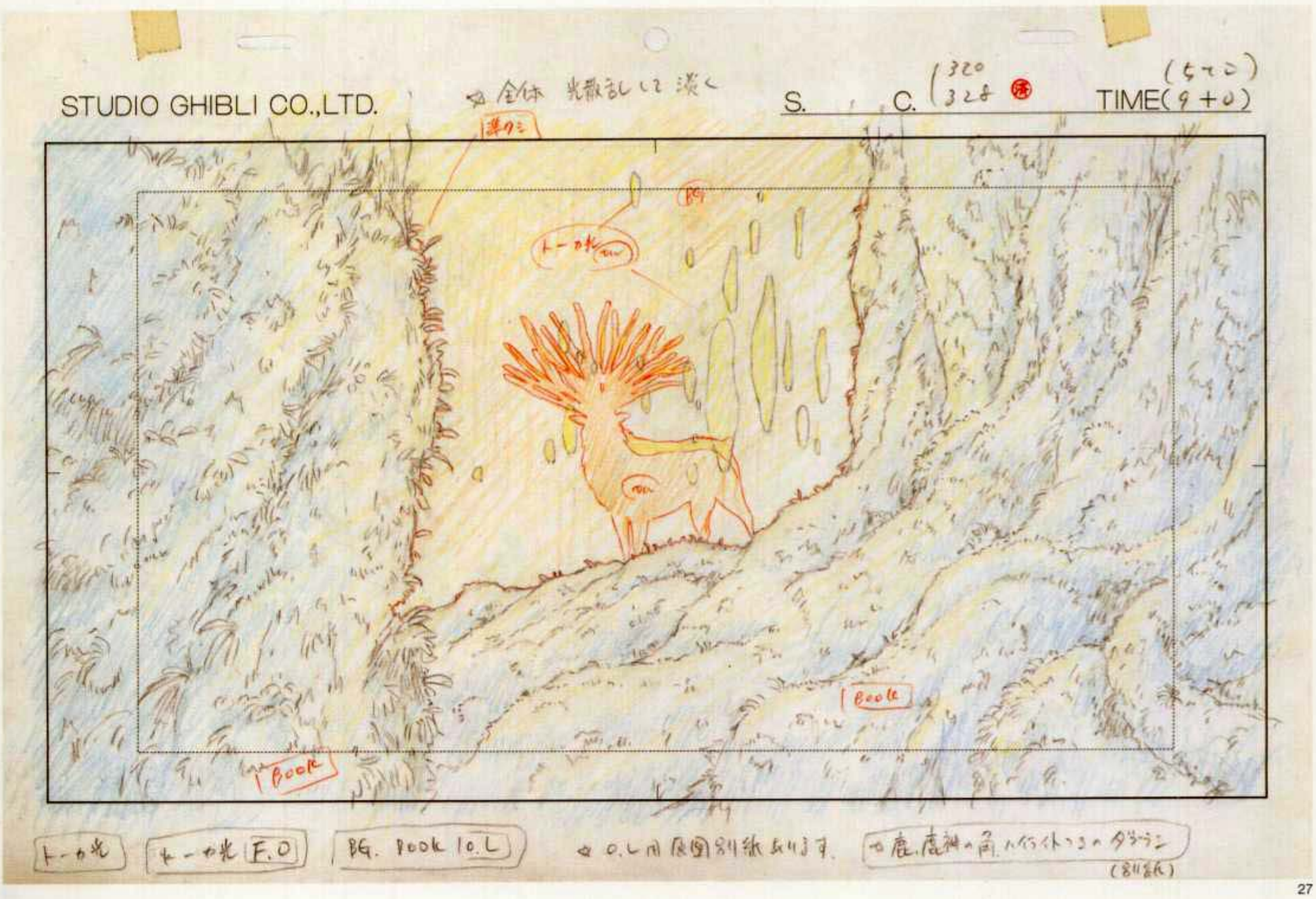


24

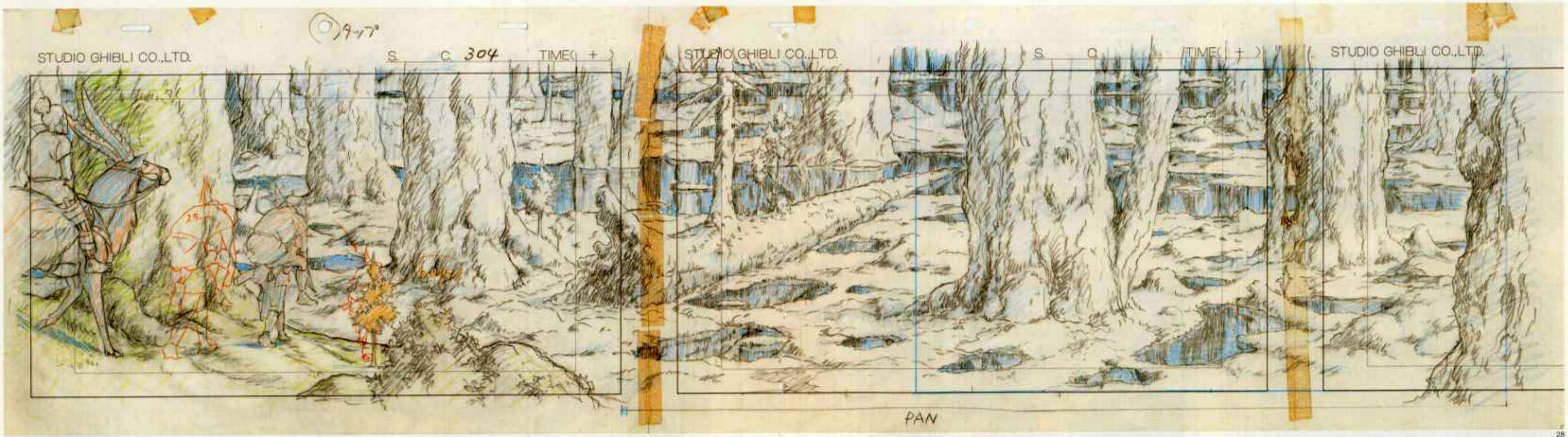

上下タップ
細セン指定別紙に有ります。
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 295 TIME(+)
Book
上下タップ

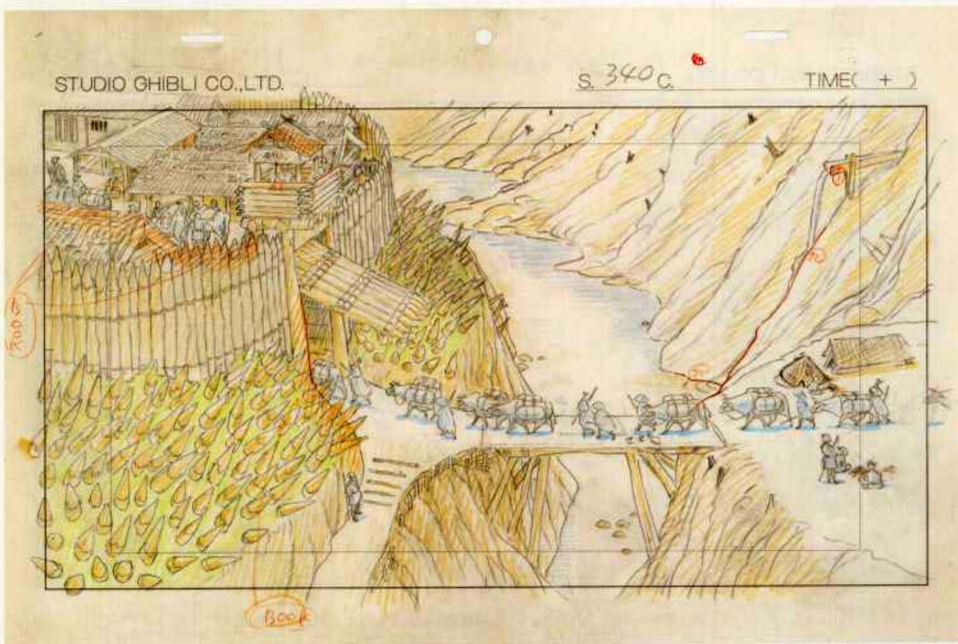

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 296
TIME(+)
Book
Book
Fr.0

26

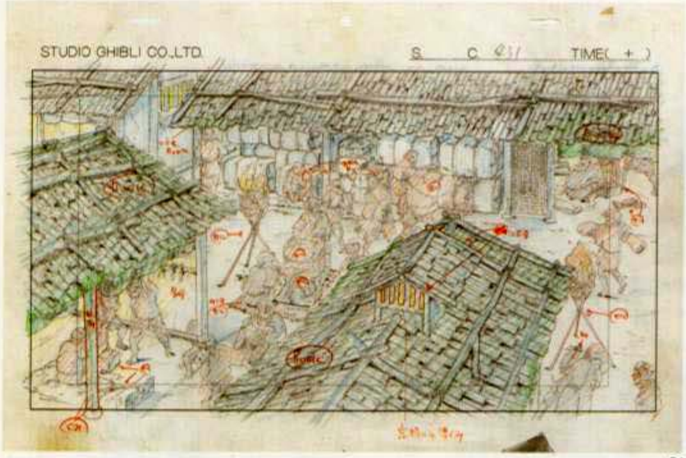

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 320 328
TIME(9 + 0)
Book
Book
F.O

27

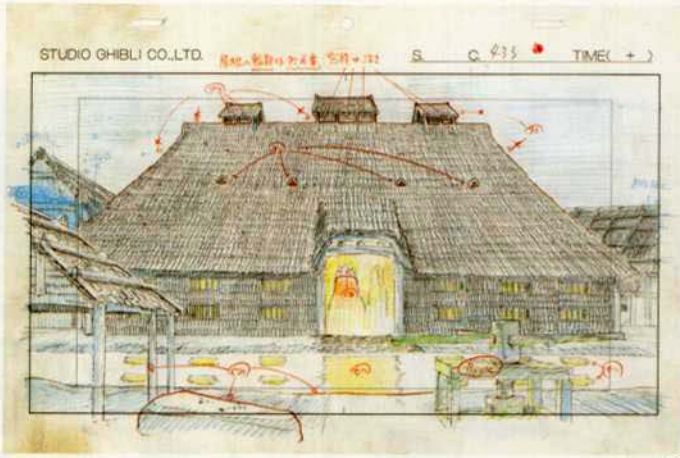

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 304 TIME(+)
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME(+)
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
PAN
28


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 340 C. TIME(+)
29

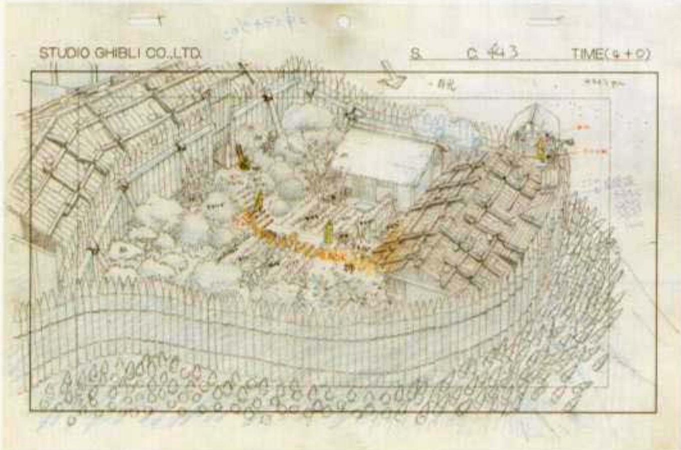

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 396 TIME(+)
30


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 431
TIME(+)

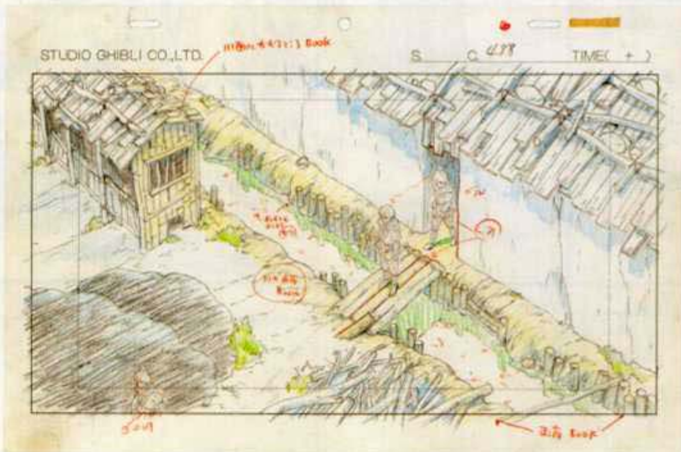
31


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 435
TIME(+)

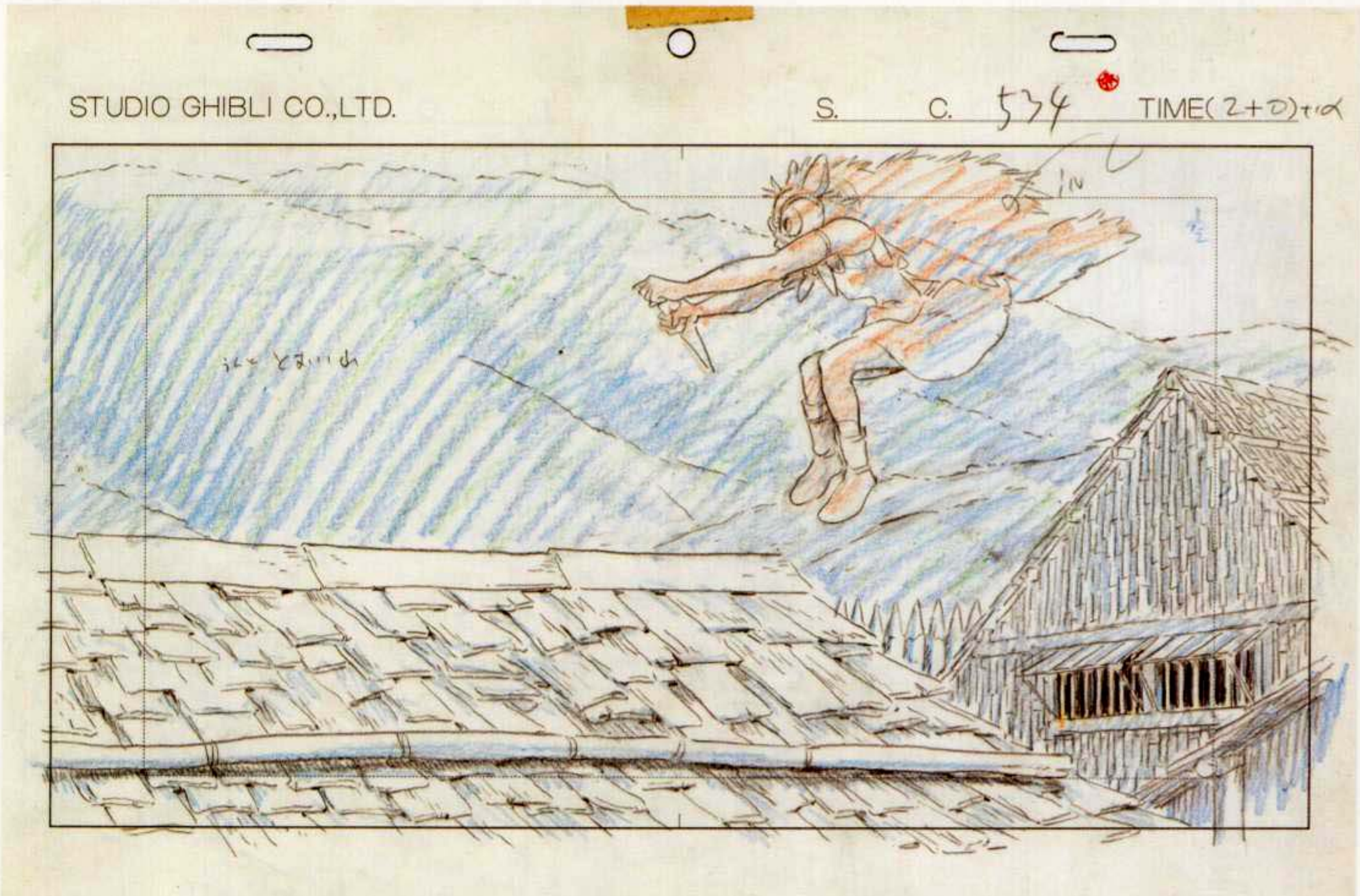
32


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 443
TIME(4+0)

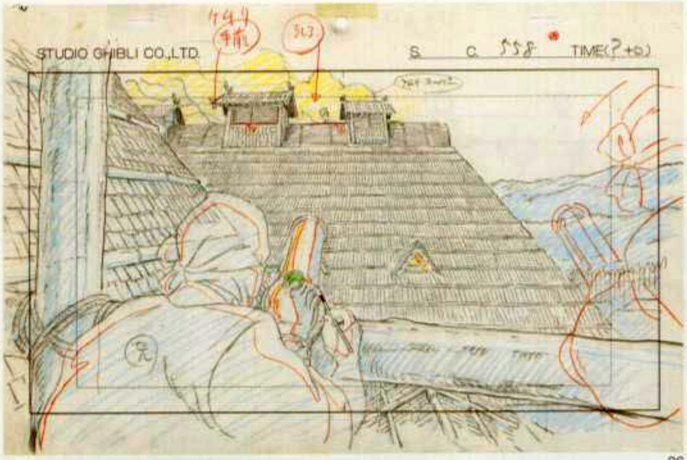
33


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 438
TIME(+)

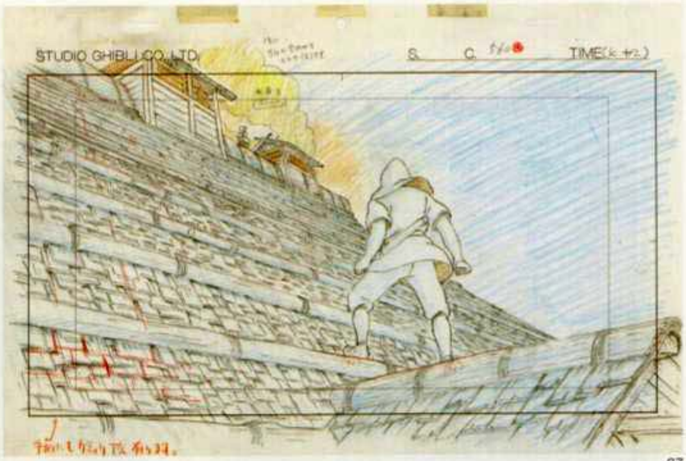
34


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 534
TIME(2+0)+α
IN

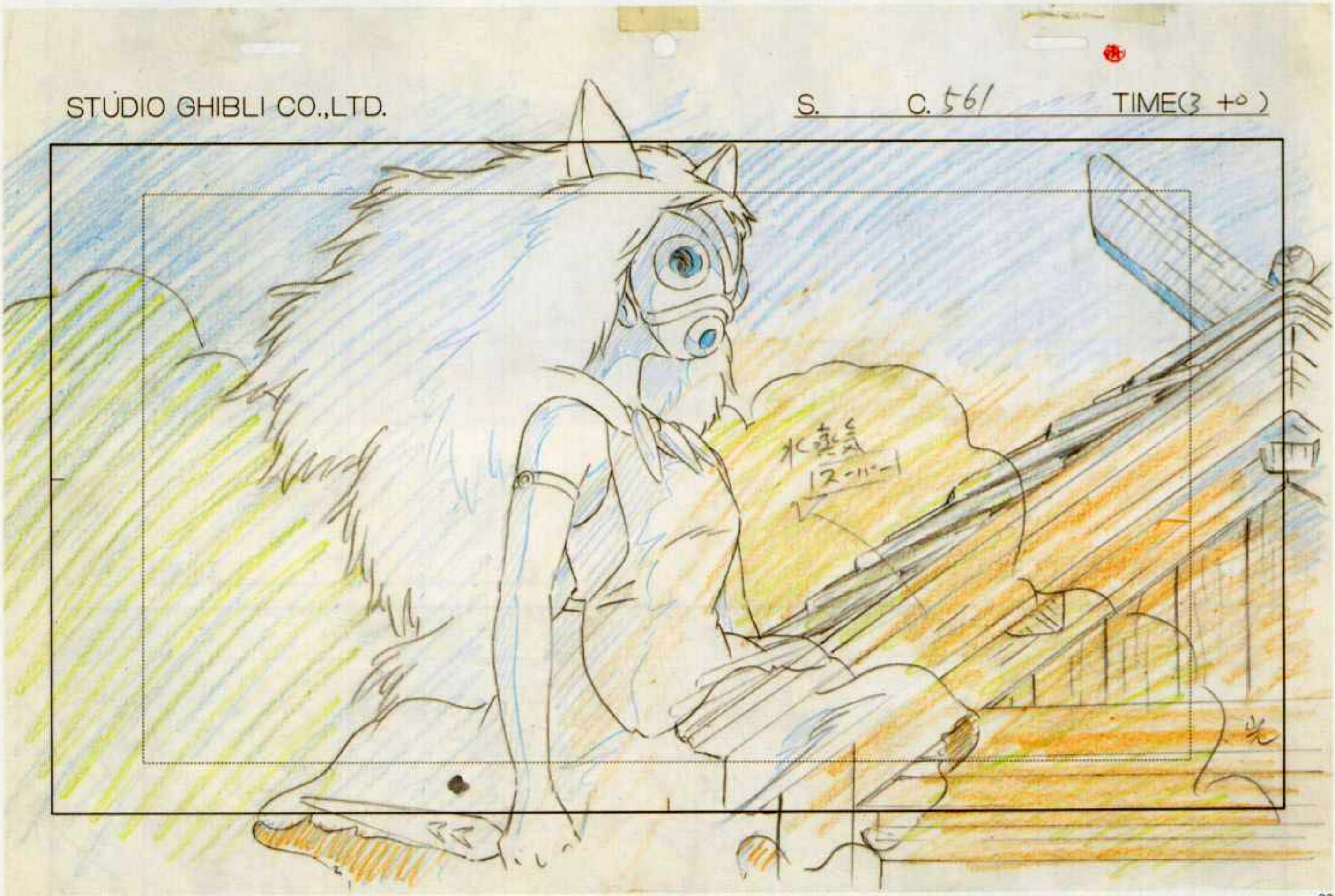
35


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

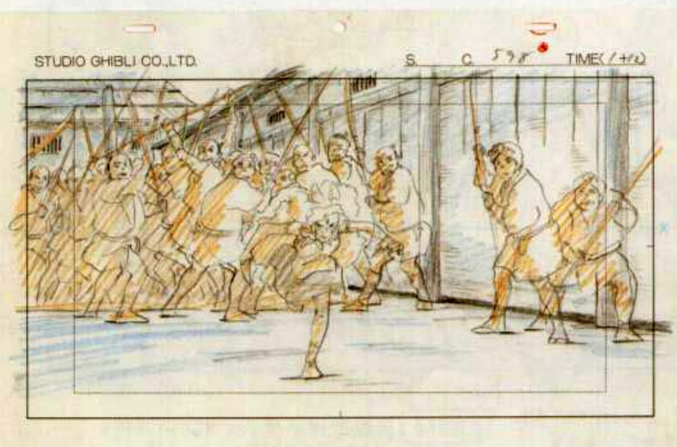
36


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

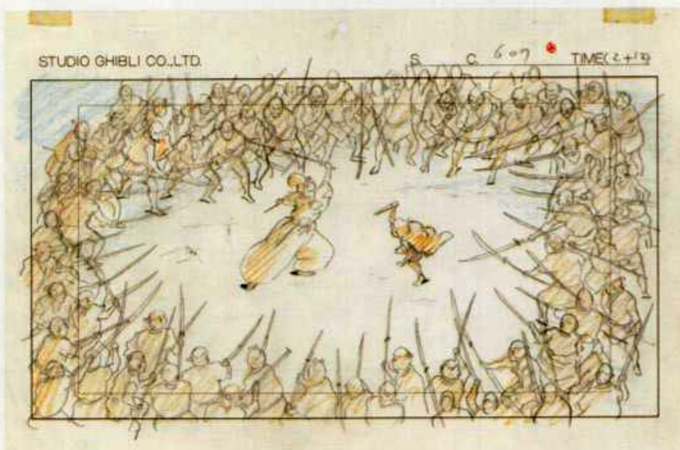
37


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C.561 TIME(3 +0)
水蒸気
(スーパー)

38


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

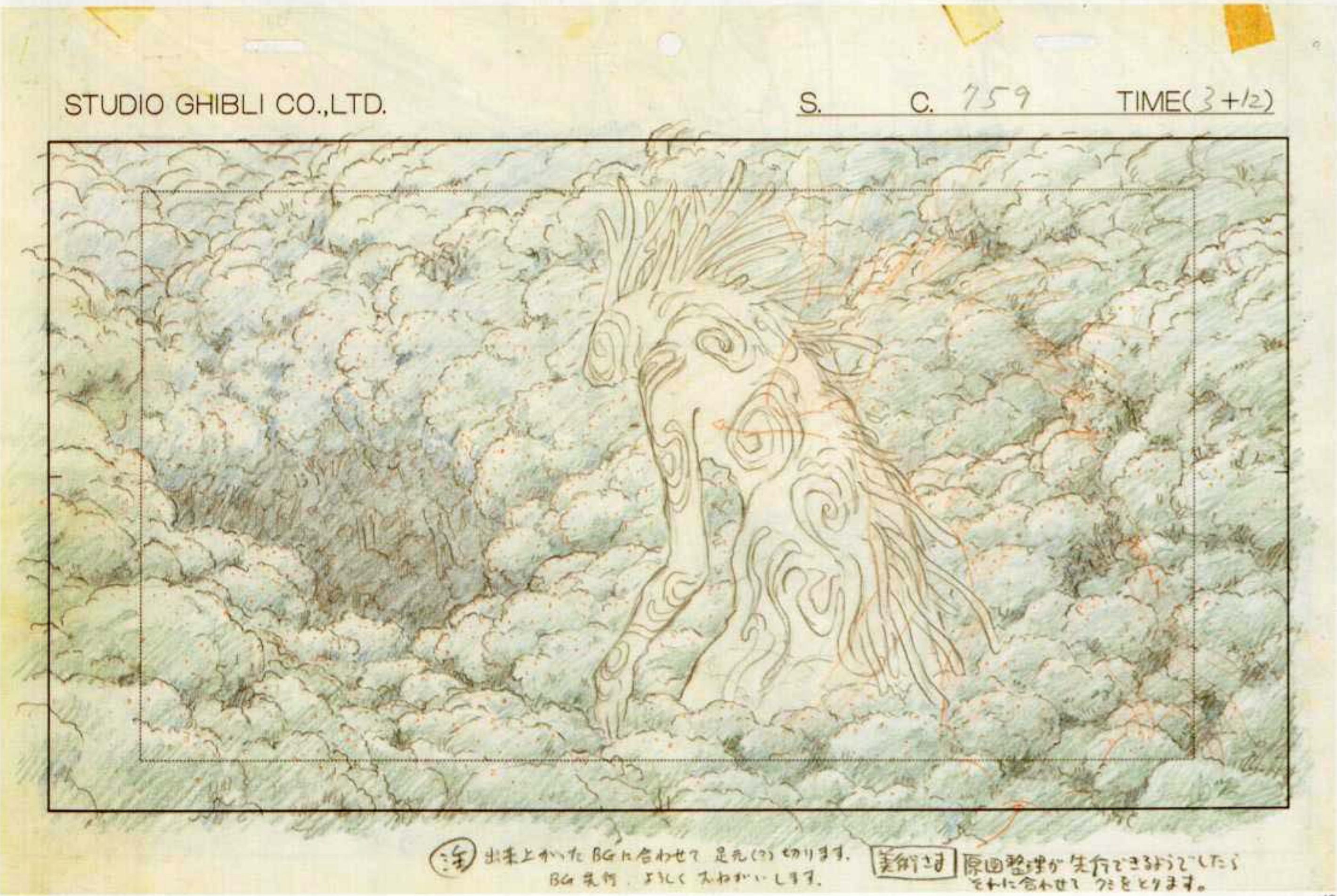
39


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

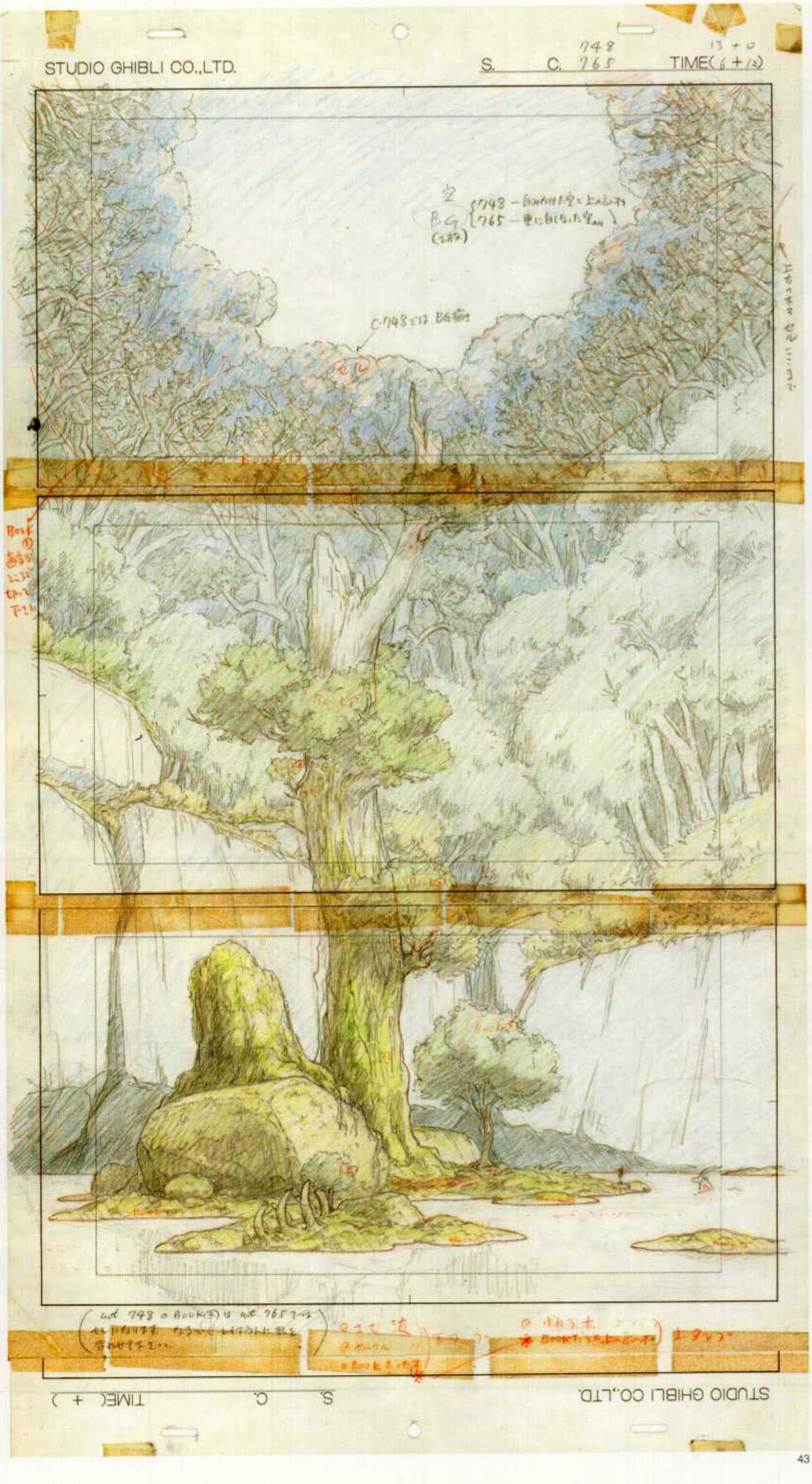
40

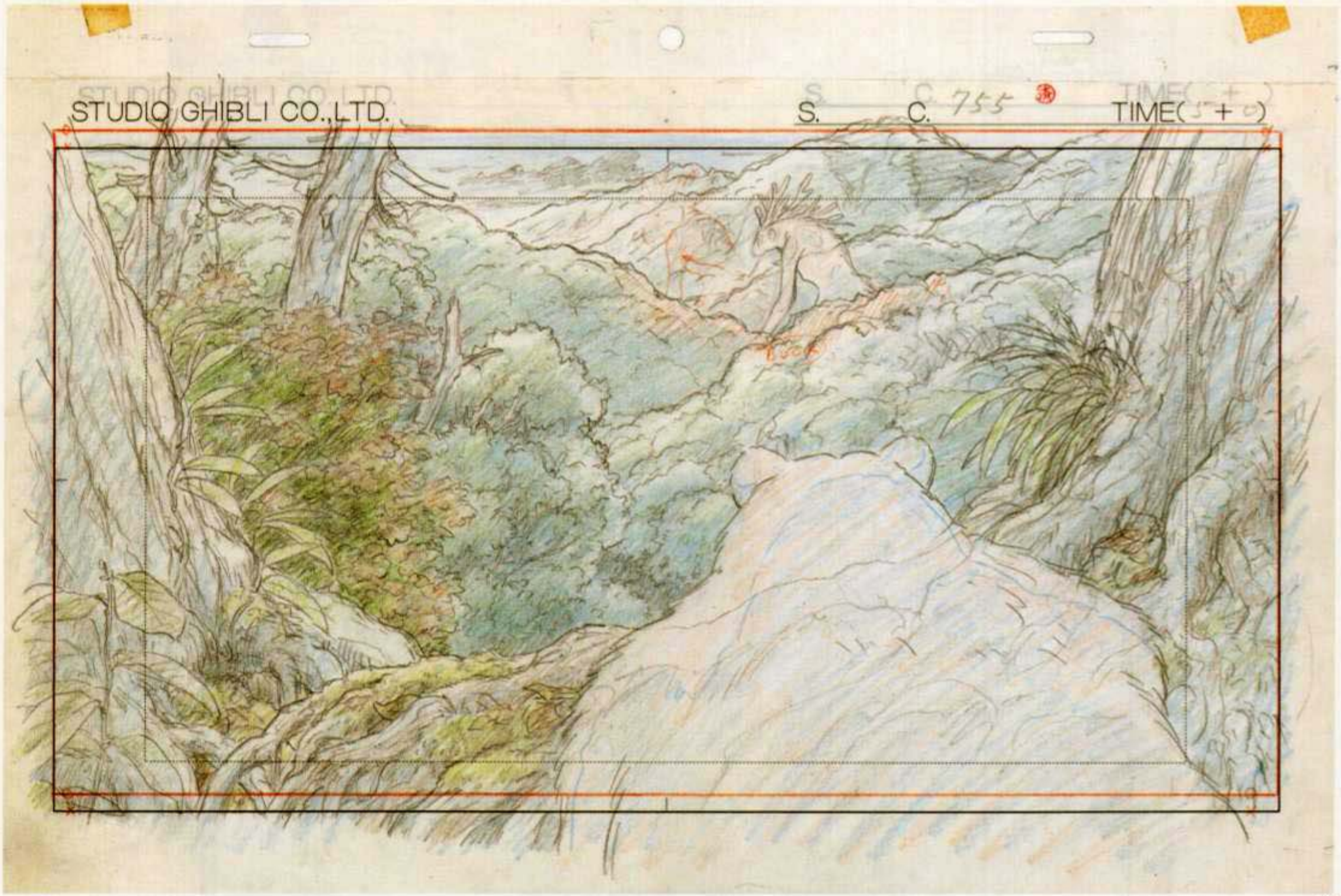

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 730 TIME(5+0)
← 光りゴケ ボーッと光っていて下さい

41

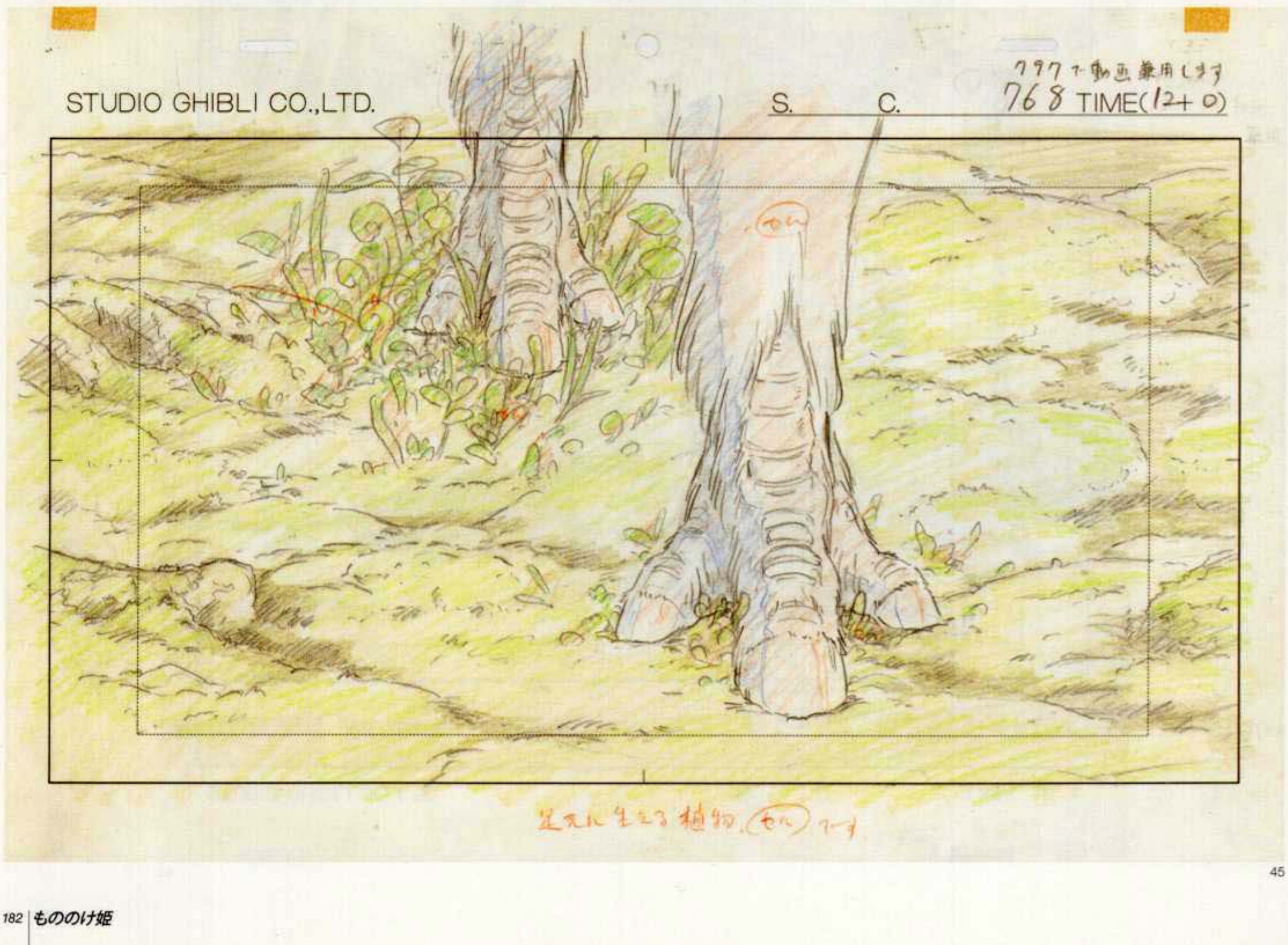

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 759 TIME(3+12)
注 出来上がったBGに合わせて 足元(?)切ります。
BG先行 よろしくおねがいします。
美術さま 原画整理が先行できるようでしたら
それに合わせて クミをとります。

42

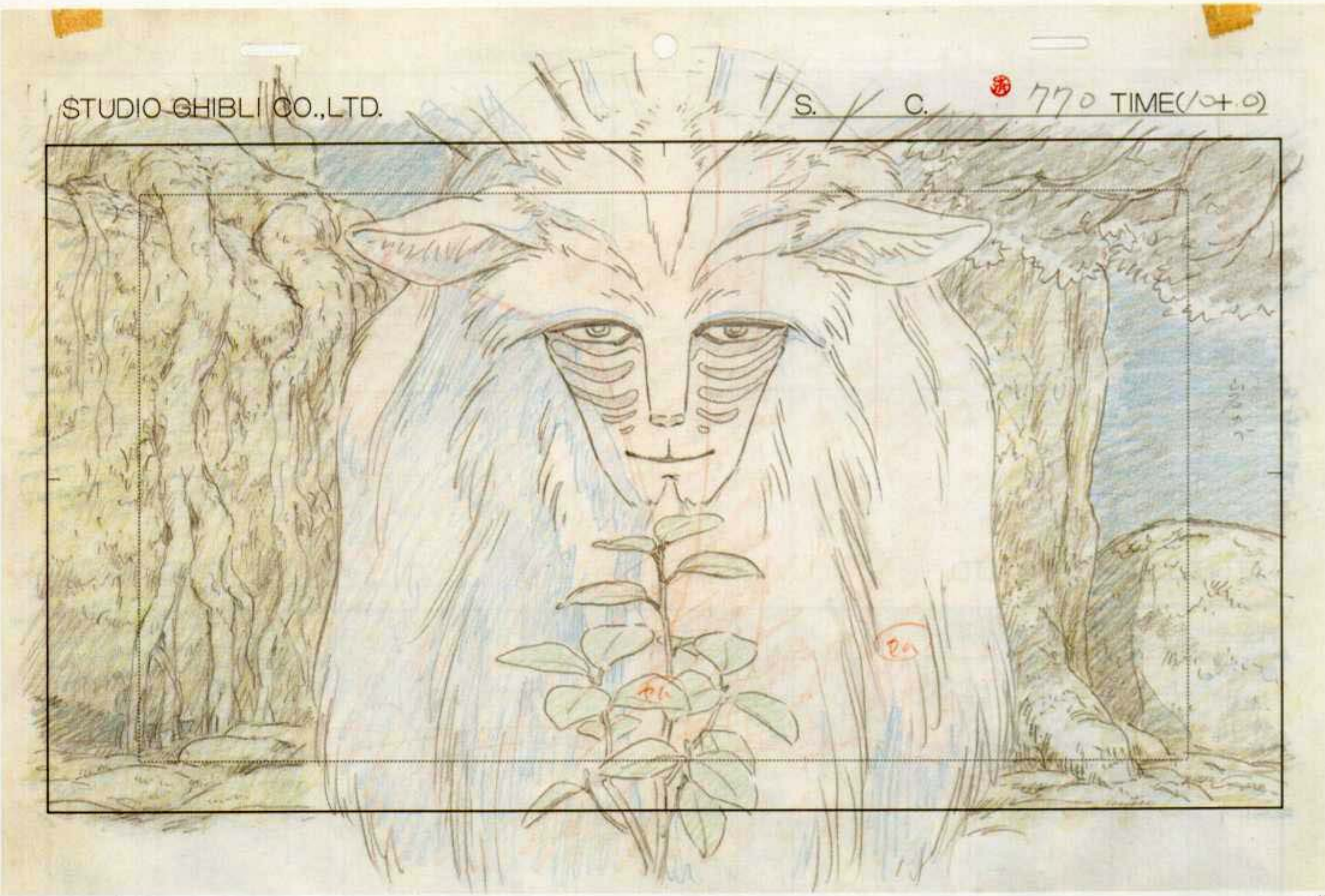

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 748 765
TIME(6 + 12)
13 + 0
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C.
TIME(+)


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 755 TIME(5+0)

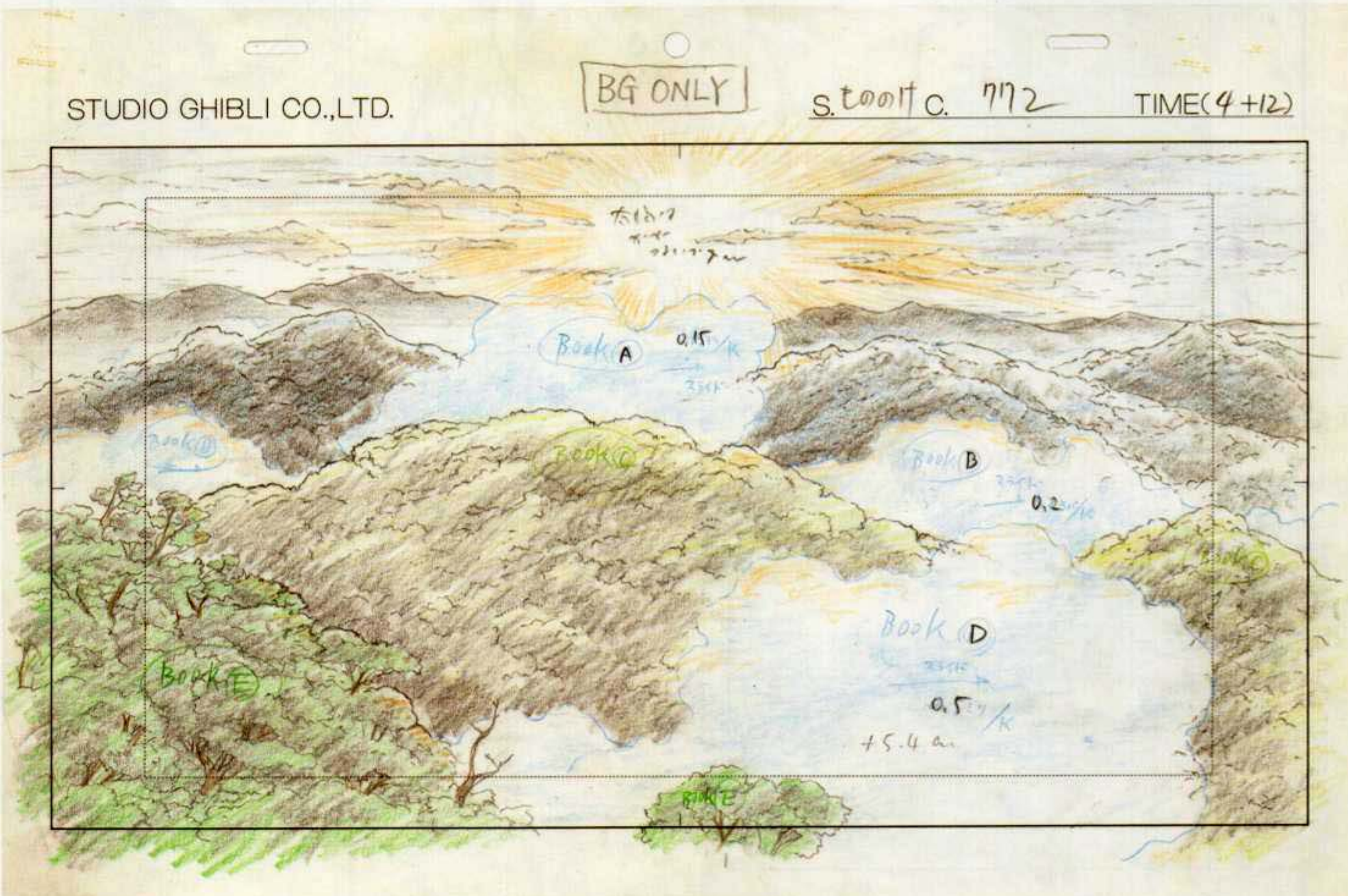
44


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C.
797で動画兼用します
768 TIME(12+0)
足元に生える植物 (セル) です

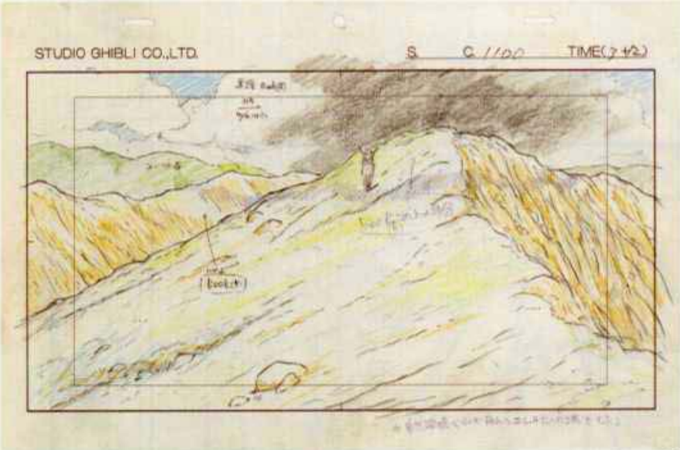
45


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 770 TIME(10+0)

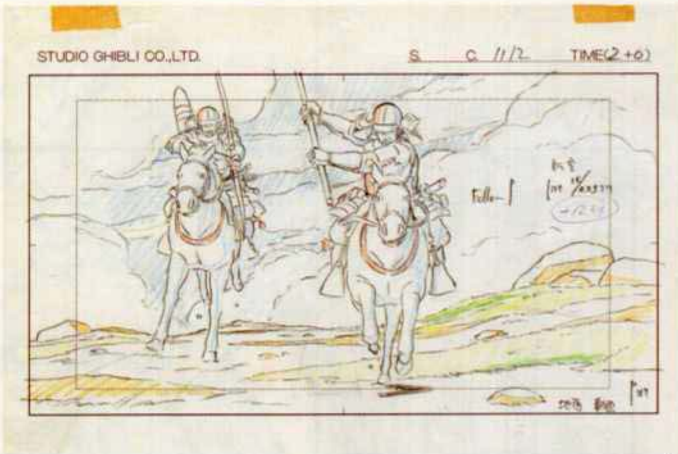
46


BG ONLY
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. もののけ C. 772 TIME(4+12)
Book A
Book B
Book D
Book E
0.5 /k

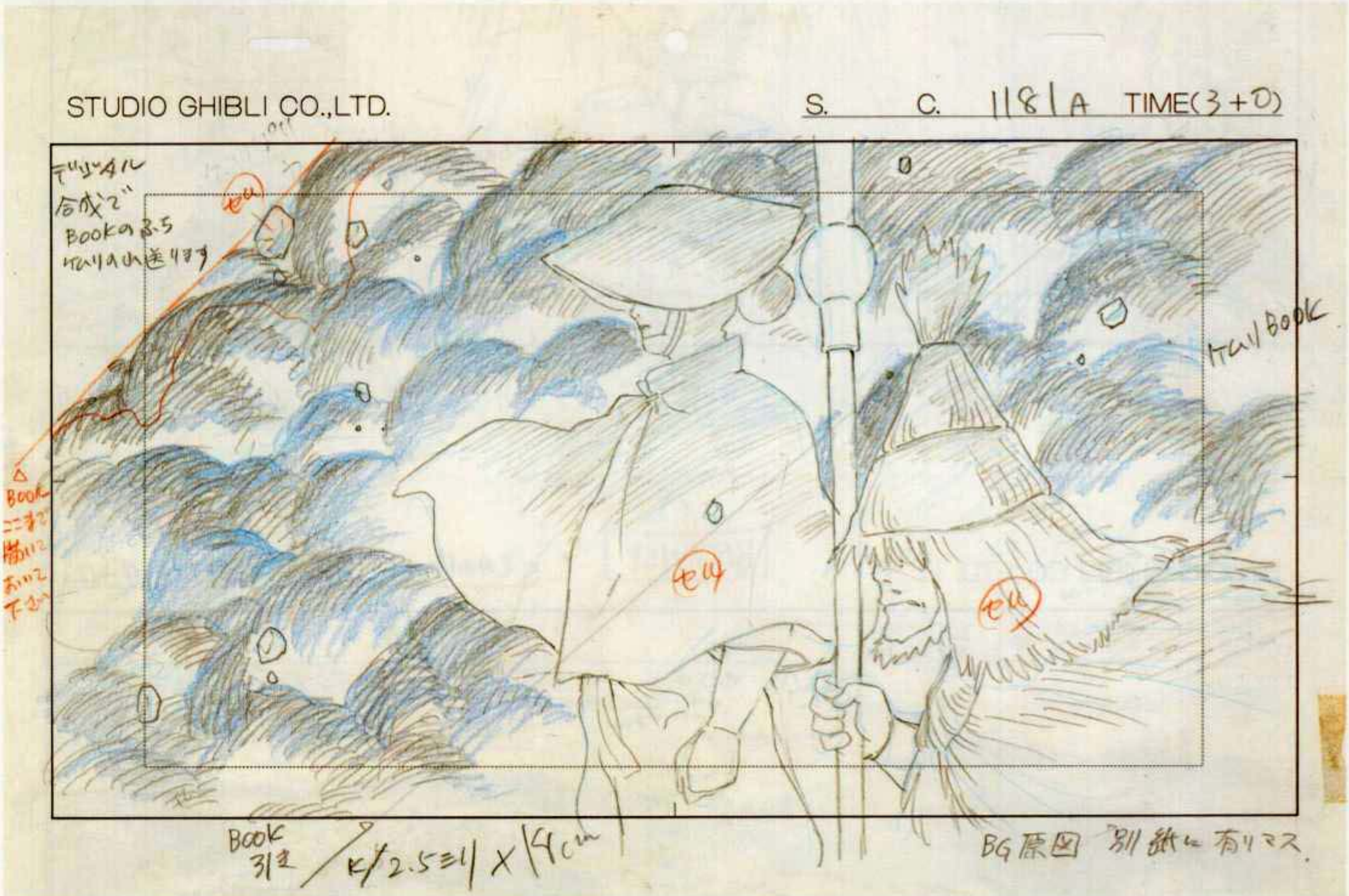
47


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1100

48


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1112 TIME(2+0)

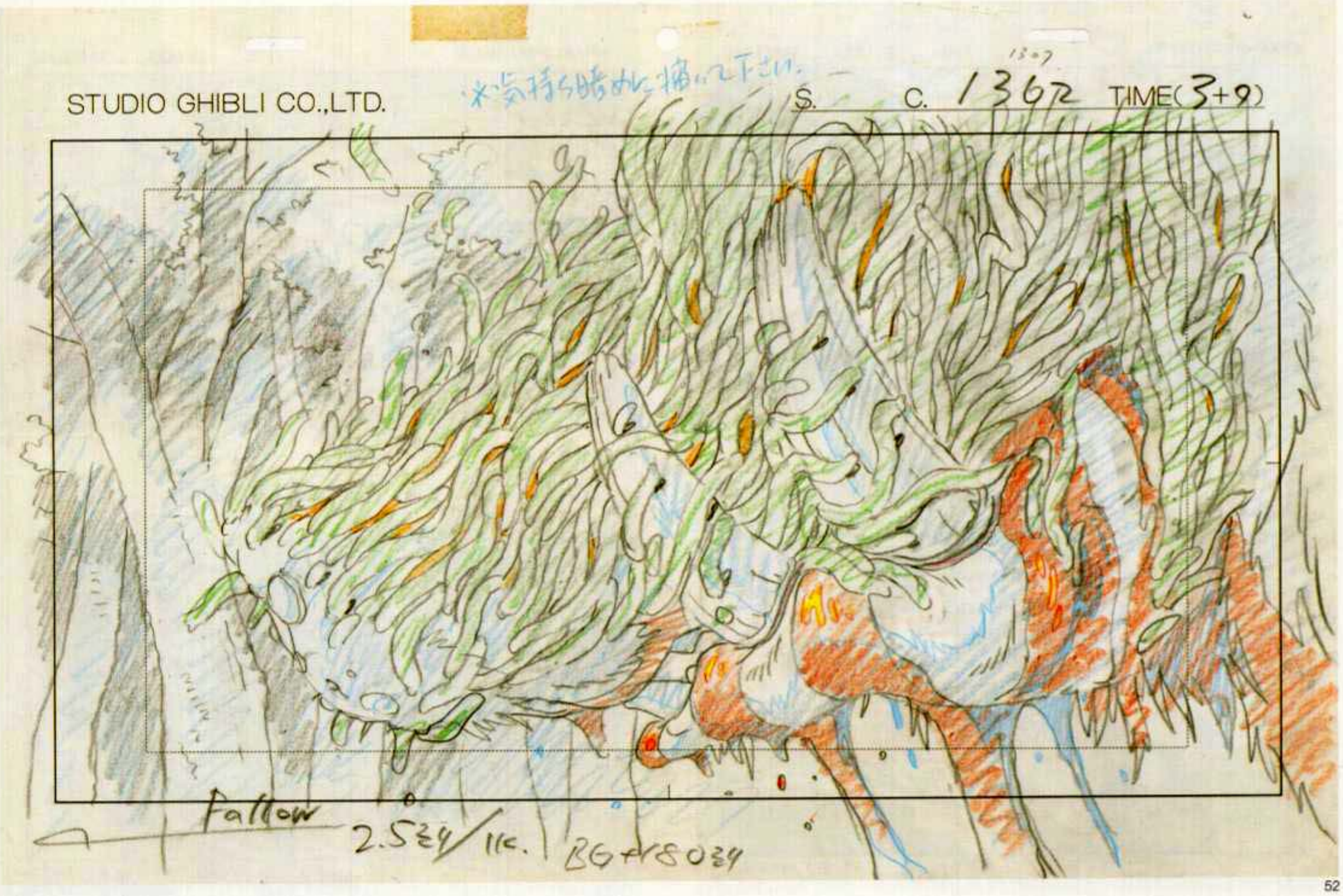
49


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1181A TIME(3+0)
デジタル合成で BOOKのふち けむりの山送ります
セル
けむりBOOK
BOOKここまで描いておいて下さい
BOOK引き K/2.5ミリ×14cm
BG原図 別紙に有りマス.

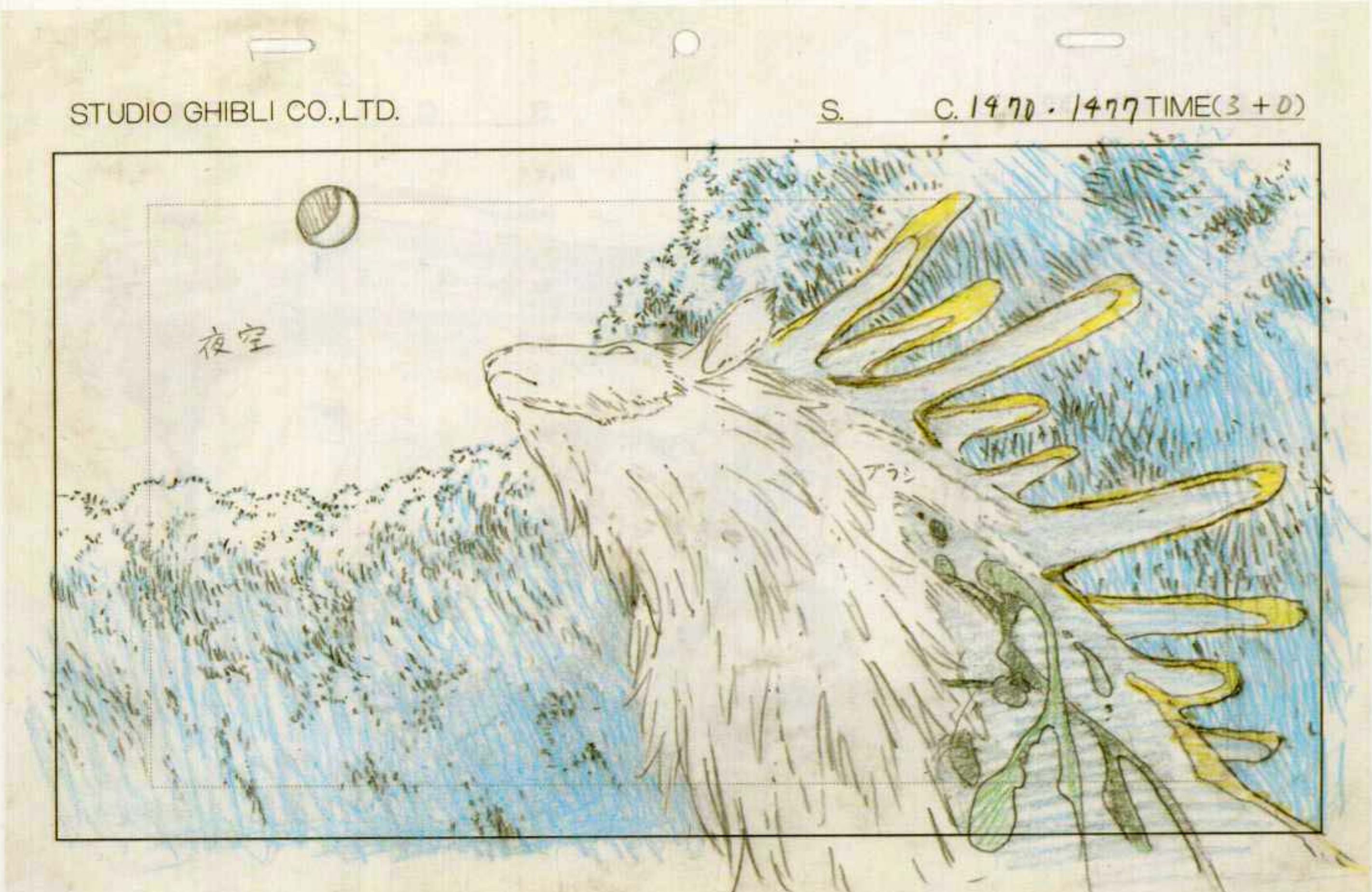
50


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1185 TIME(+)

51


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1362 TIME(3+9)
Fallow

52


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1470・1477 TIME(3+0)
夜空
ブラシ

53



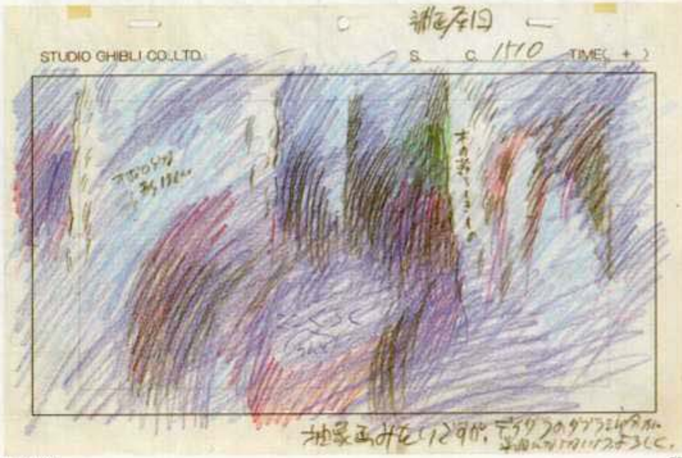
54



55

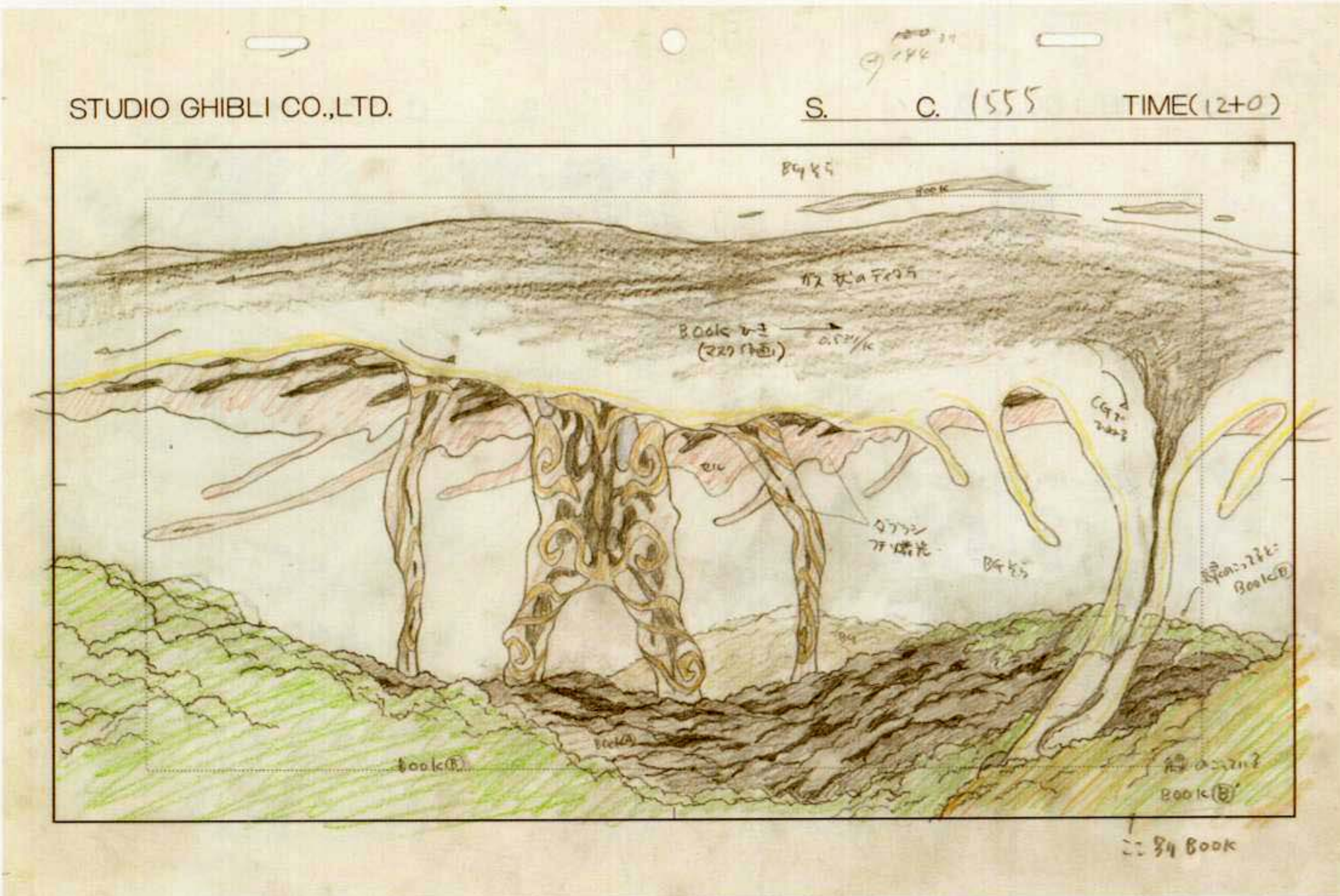


56

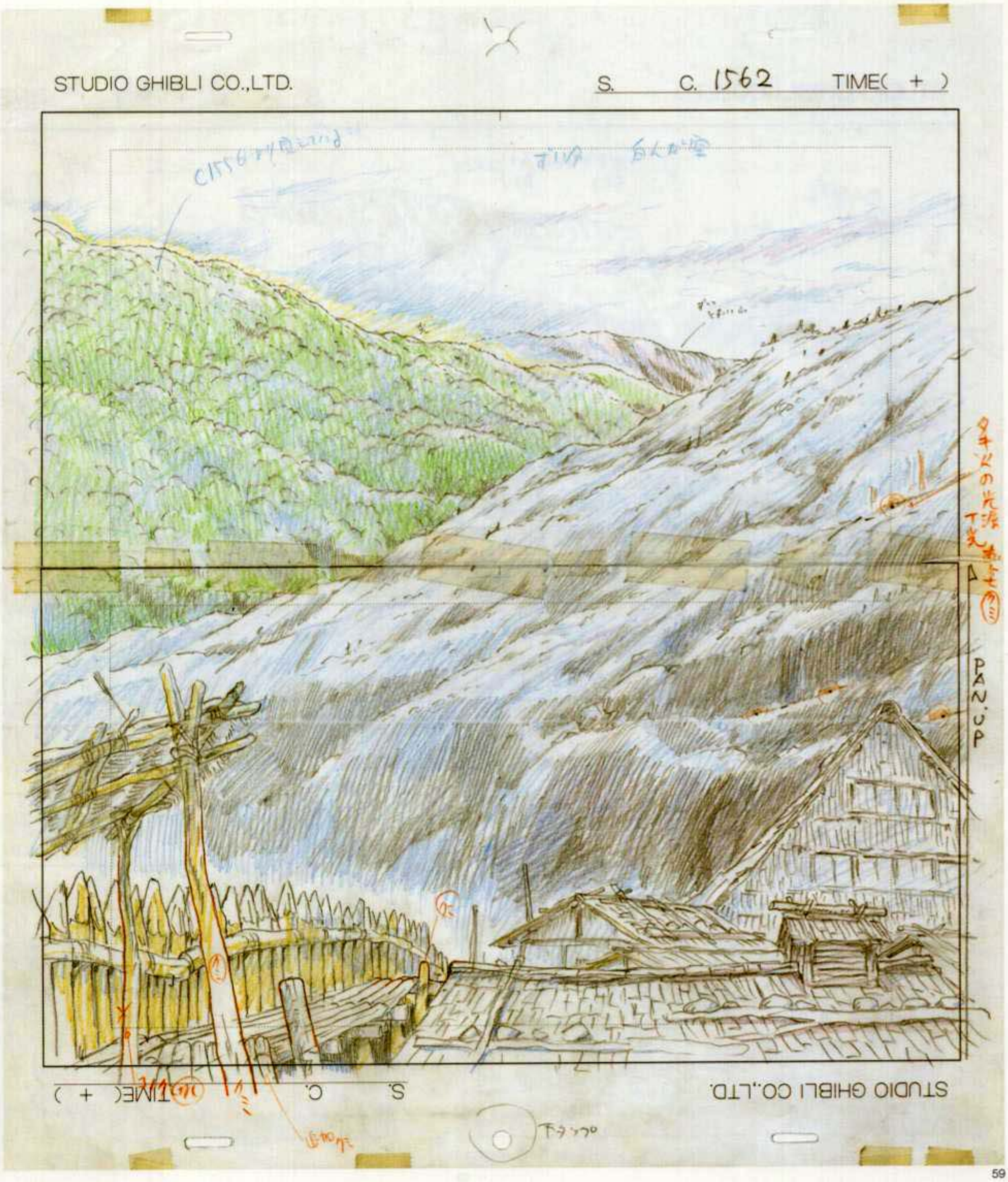


背景原図

57



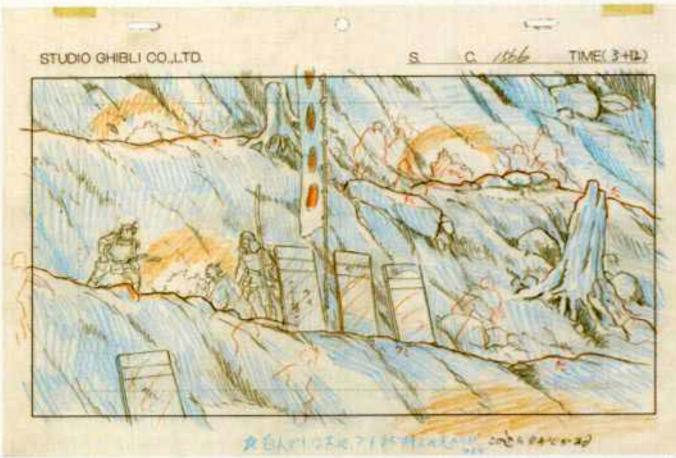
58


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1562 TIME(+)
PAN UP
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. TIME(+)

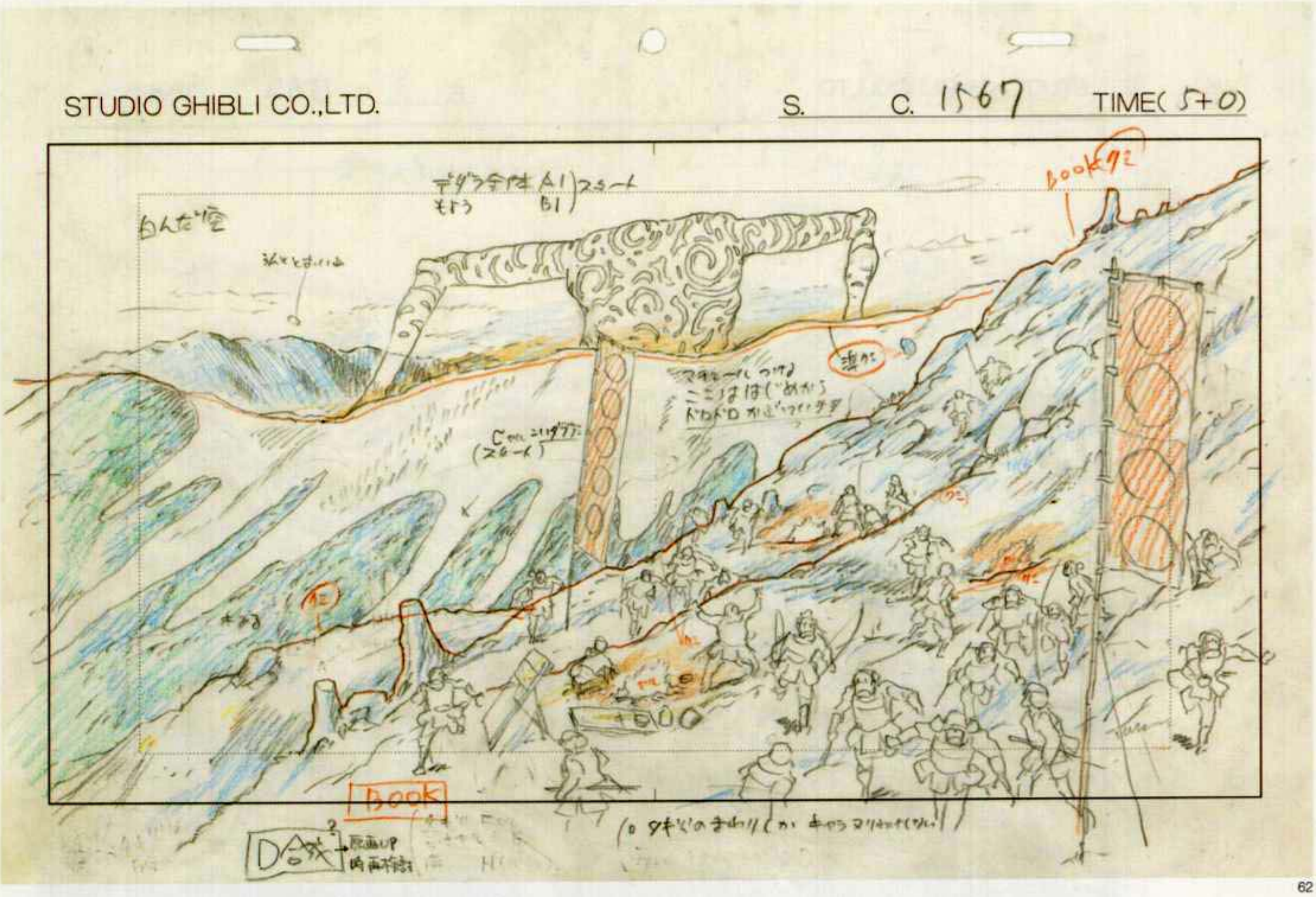
59


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1565 TIME(+)

60

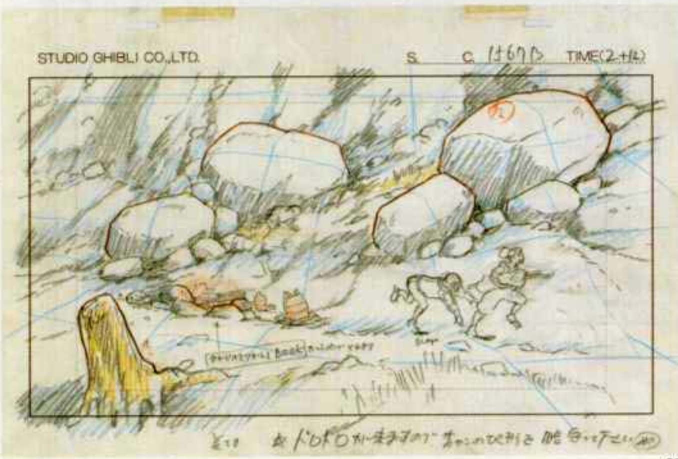

STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1566 TIME(3+12)

61



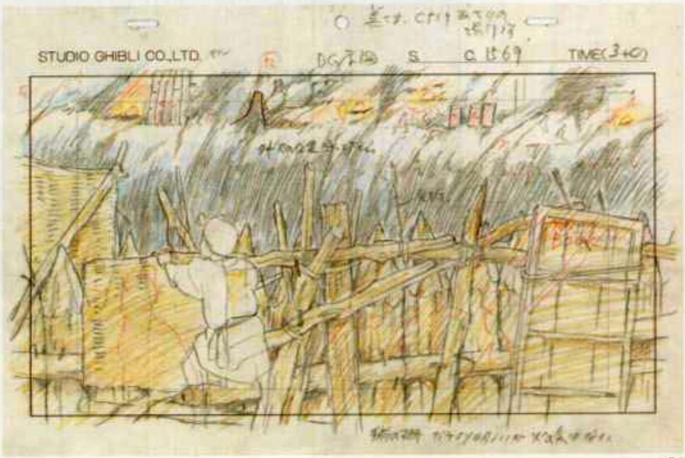
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1567 TIME(5+0)
BOOK

62



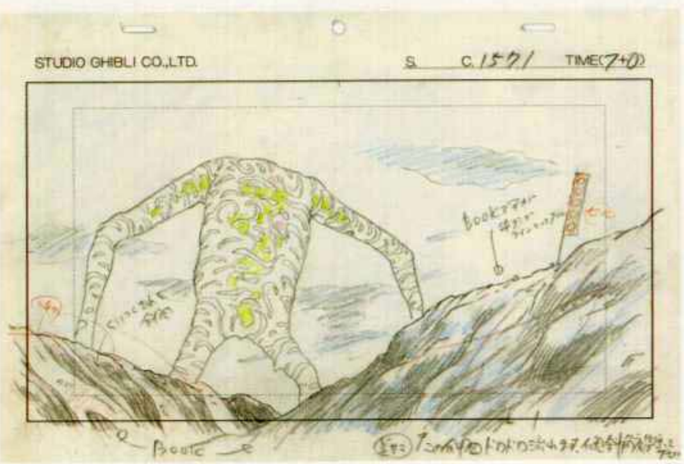
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C.
TIME(

63



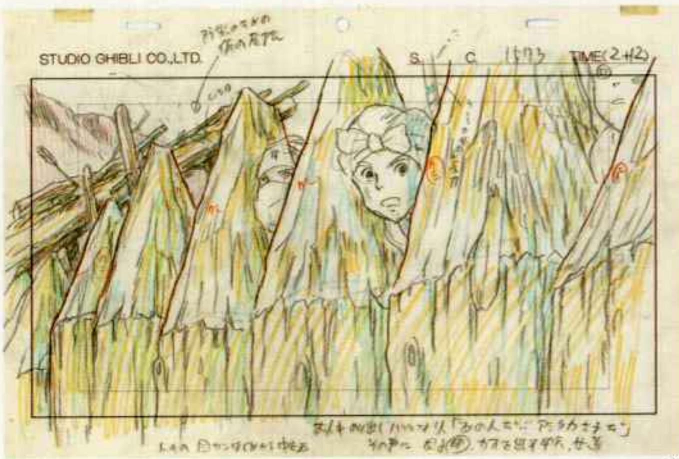
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1569 TIME(3+0)

64



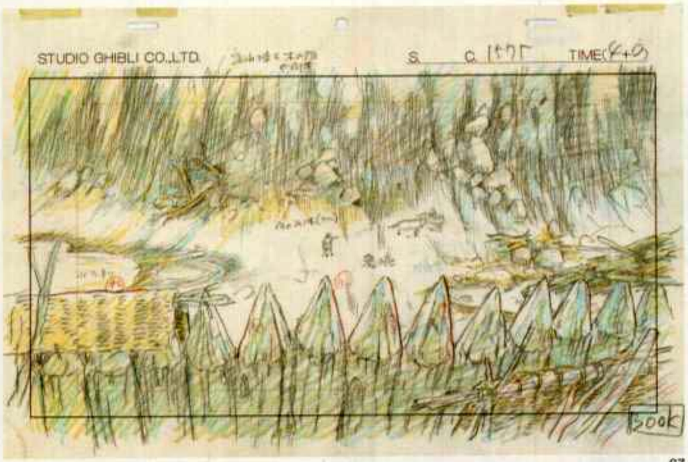
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1571 TIME(7+0)

65



STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1573 TIME(2+12)

66


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C.
TIME(
BOOK

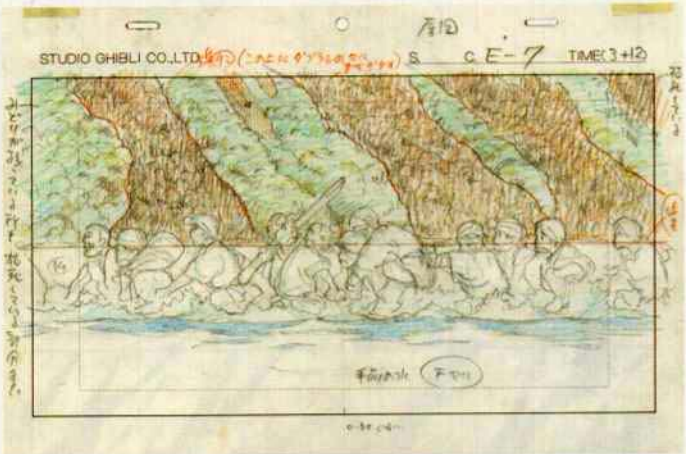
67


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C.
TIME(

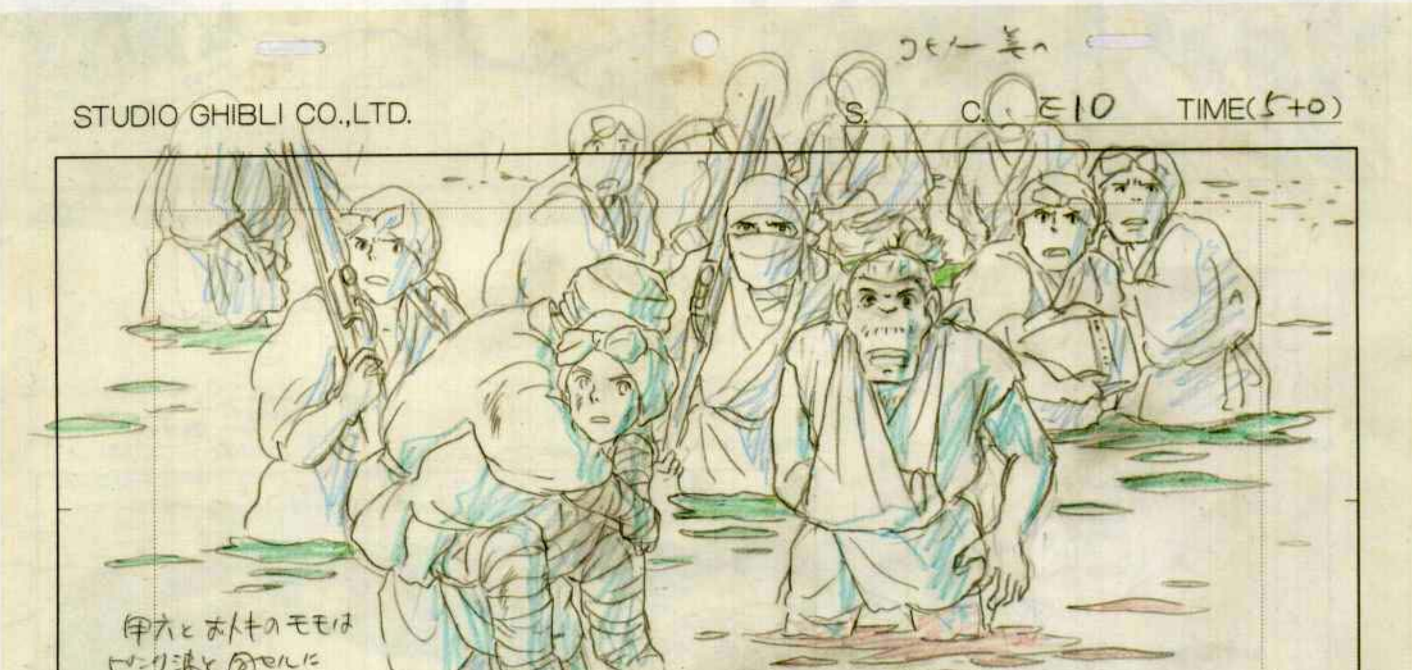
68


厚図
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. E-3
TIME(+)
BOOK

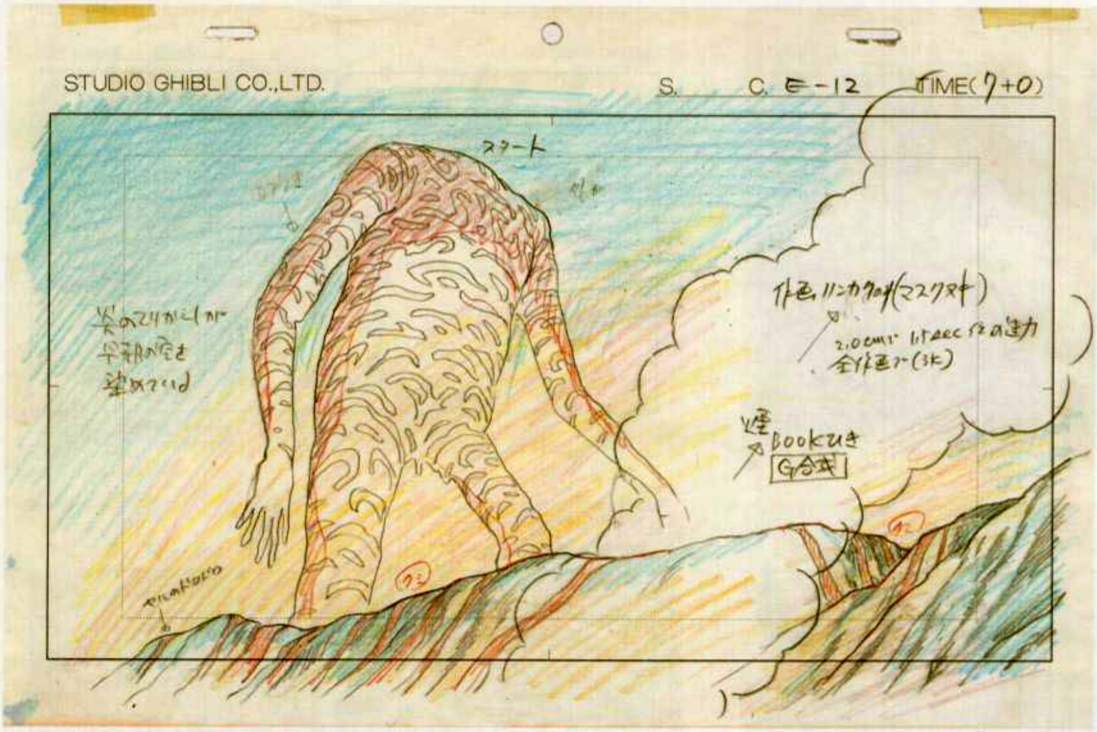
69


厚図
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. E-7
TIME(3+12)

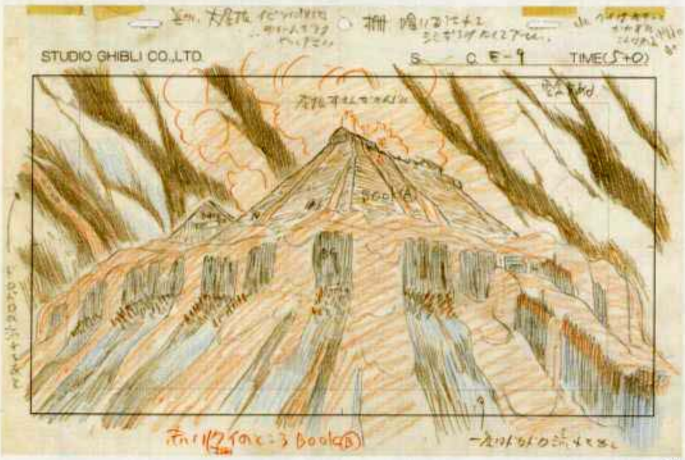
70


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. E10
TIME(5+0)
甲六とおトキのモモは
ピンク波と同セルに
上体は別セルかぶせ
BG水面
グラデーションつけて
奥の明.
うごくのは トキと甲六のみ
他は止め

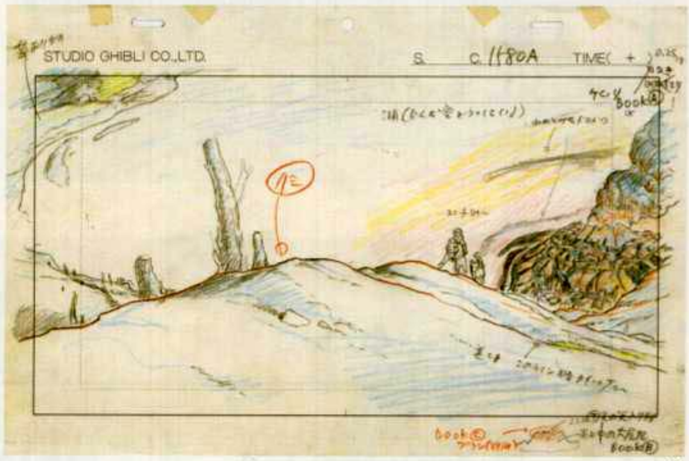
71


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. E-12 TIME(7+0)
スタート
Bookひき
G合成

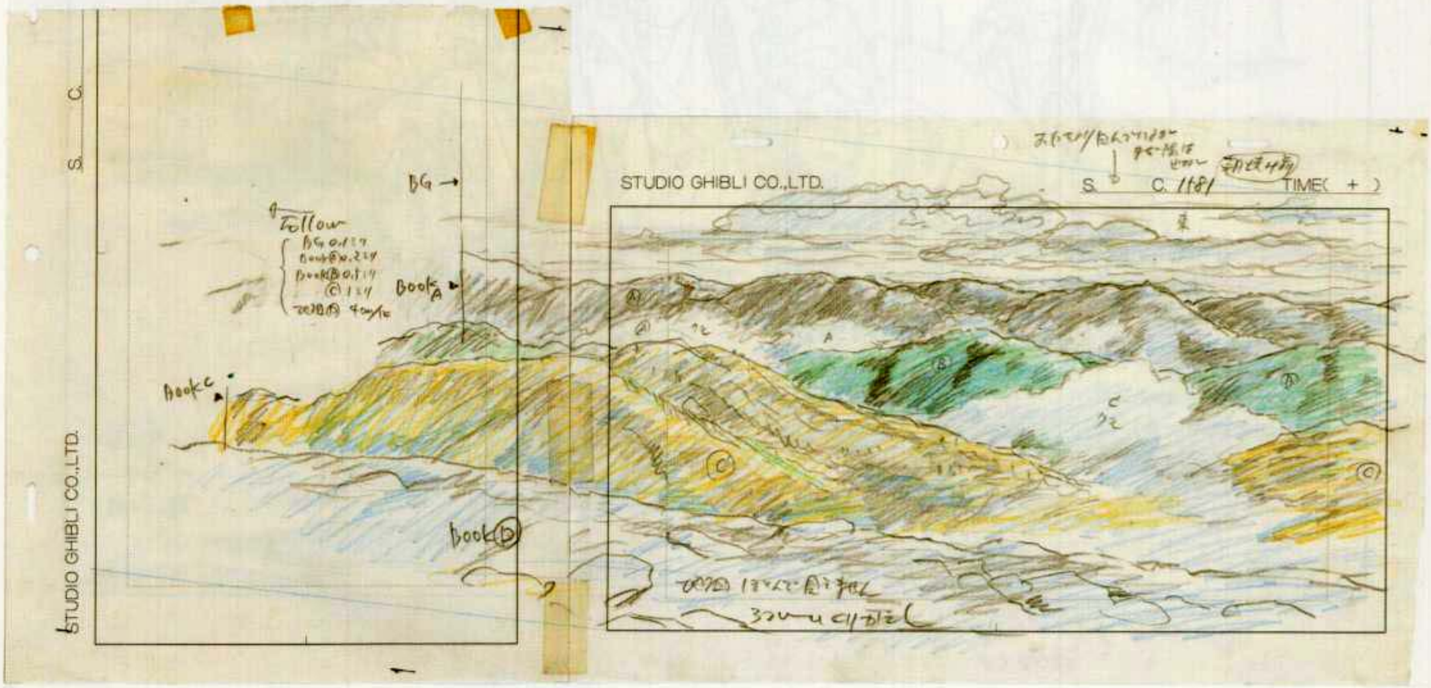
72


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. E-9 TIME(5+0)

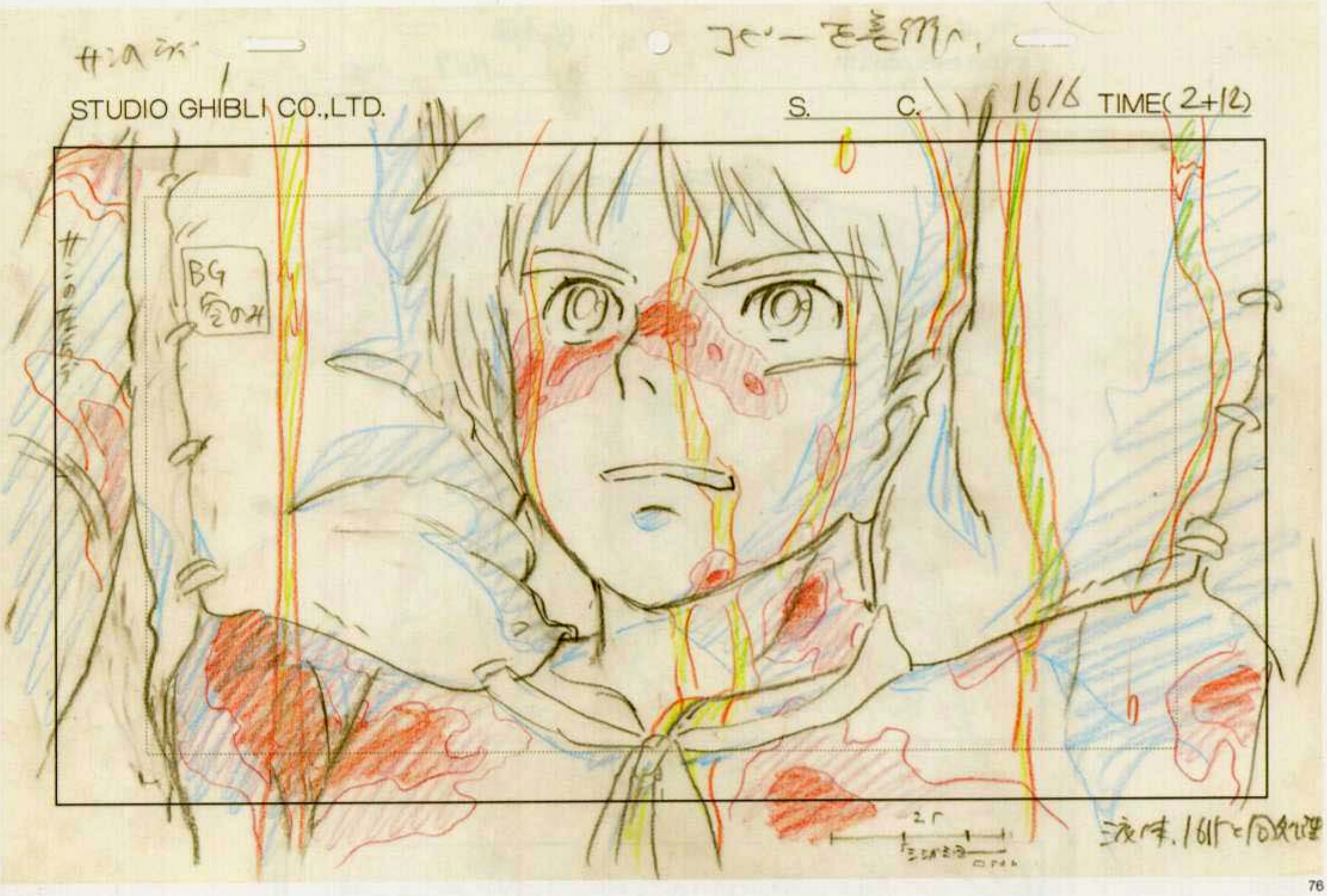
73


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1180A TIME(+

74


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1181 TIME(+)
BG
follow
Book A
Book C
Book D
S. C.
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.

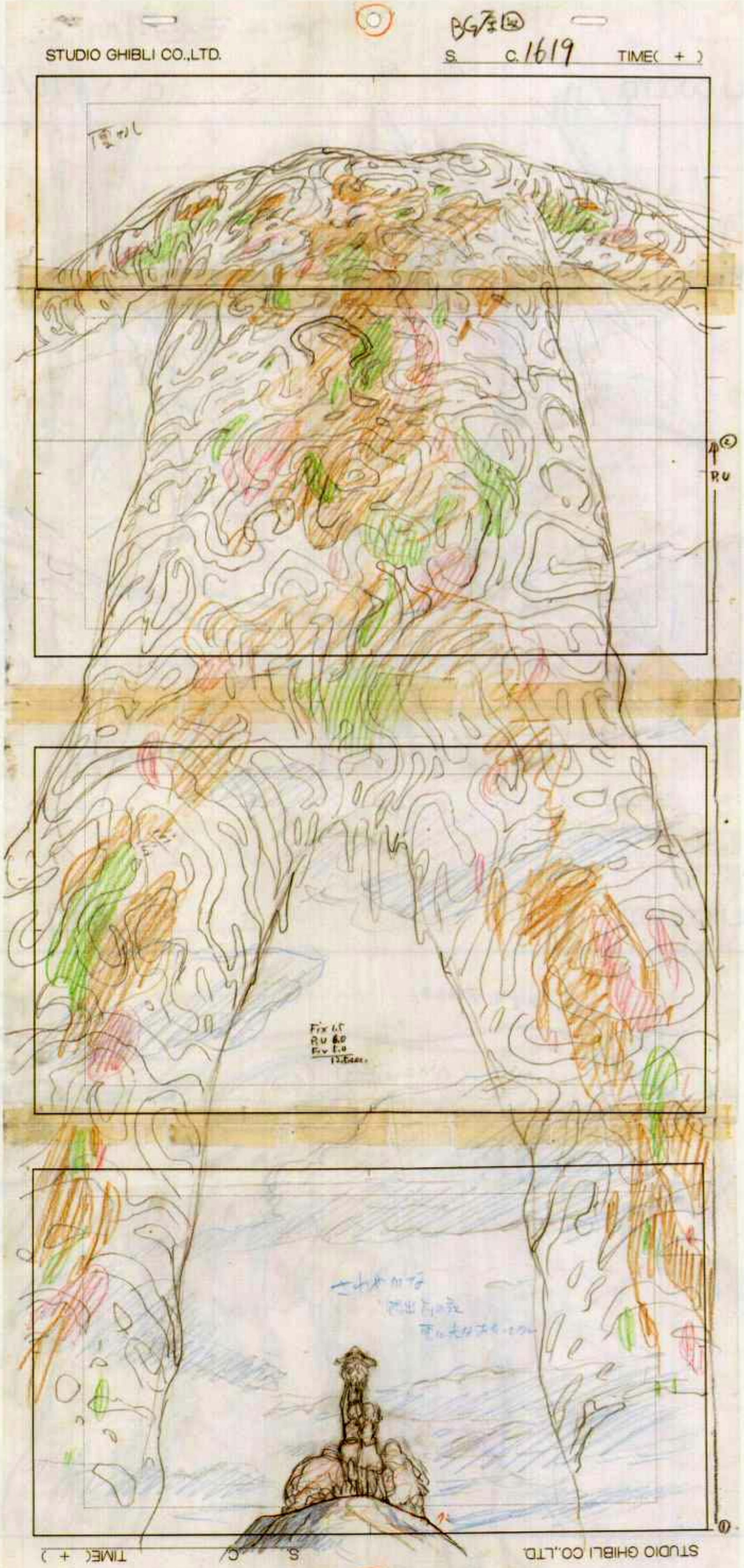
75


コピーを美術へ
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1616 TIME(2+12)
BG
空のみ

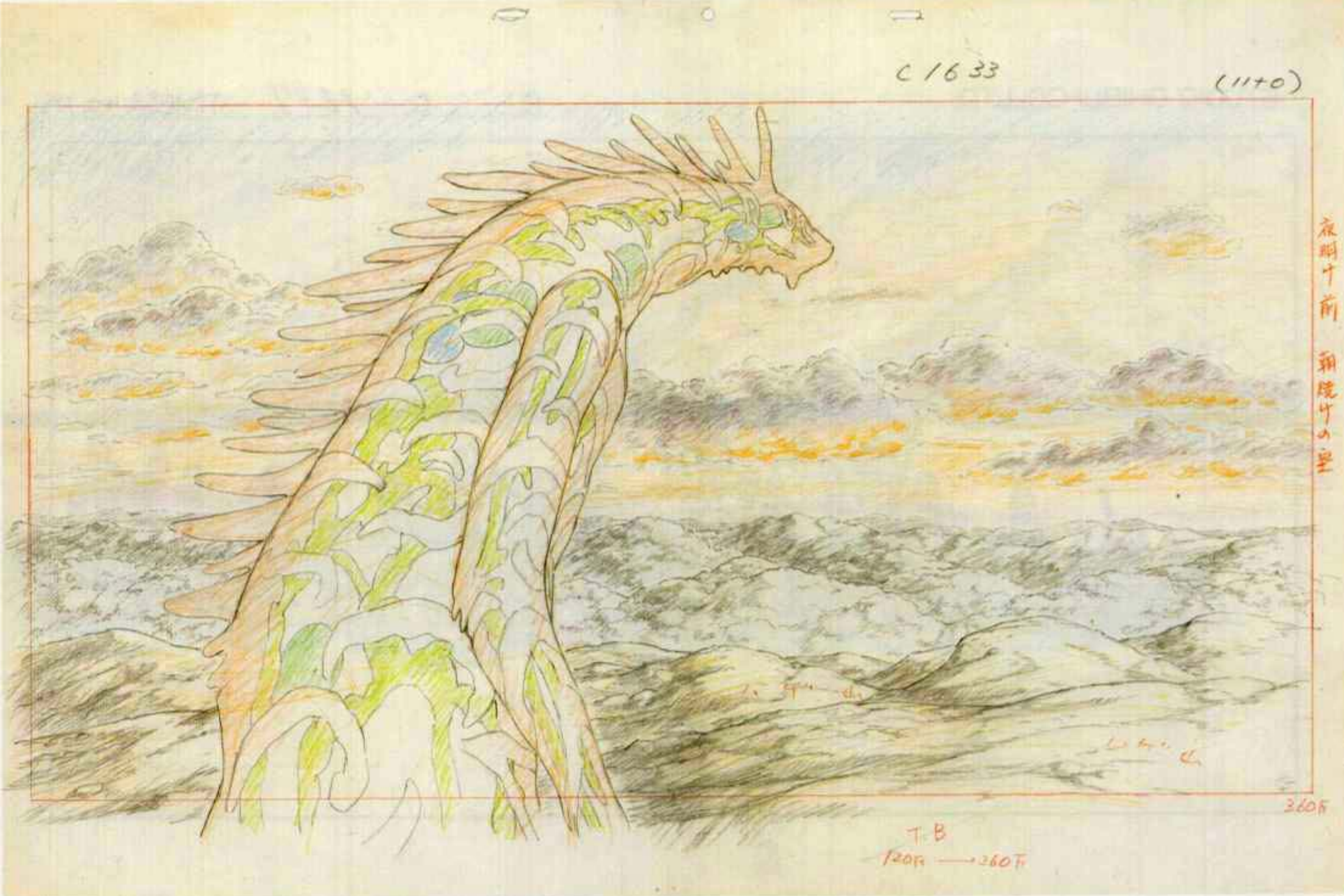
76


コピーを(美)へ
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1617 TIME(+)
BG 朝の空

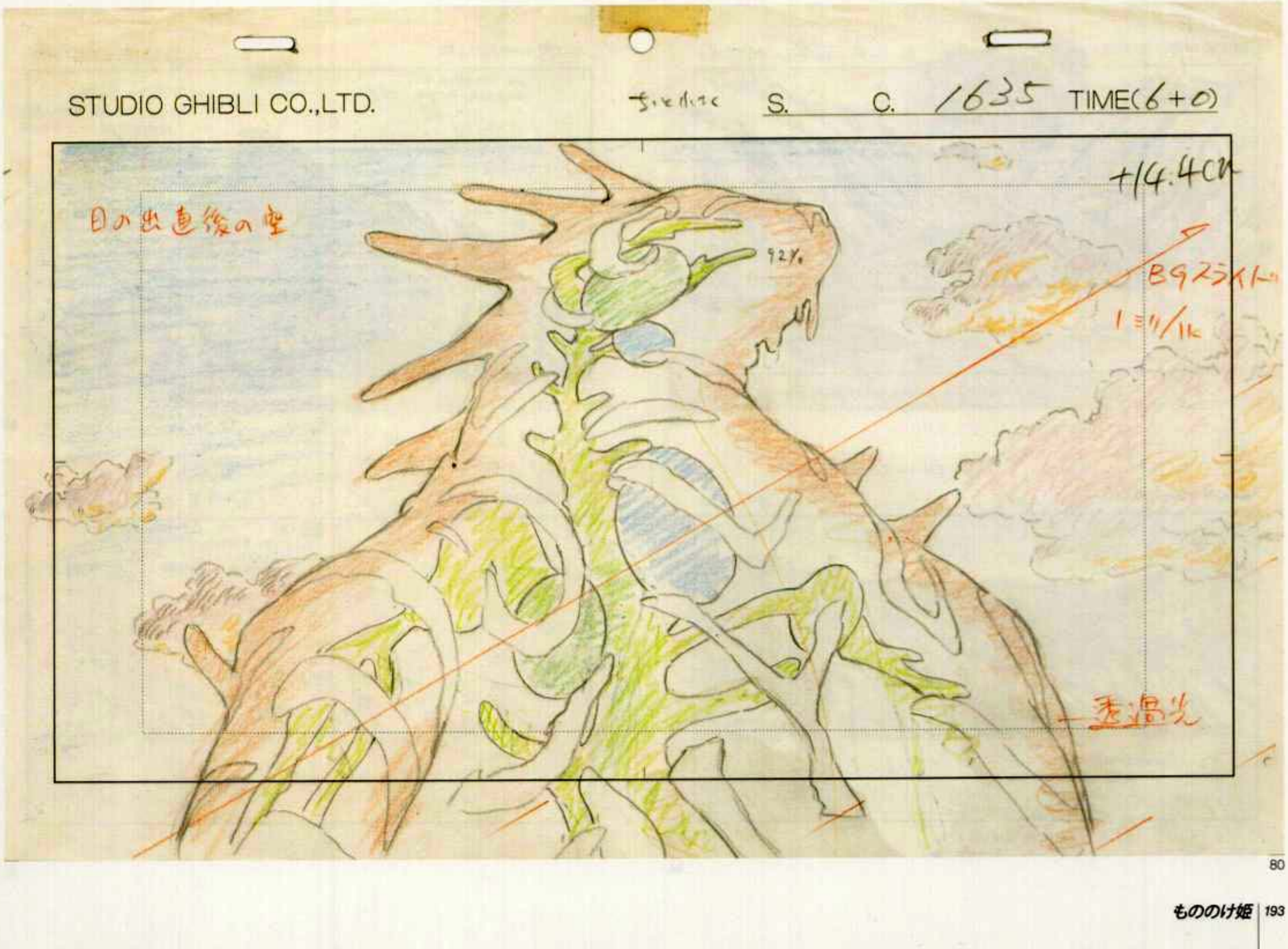
77



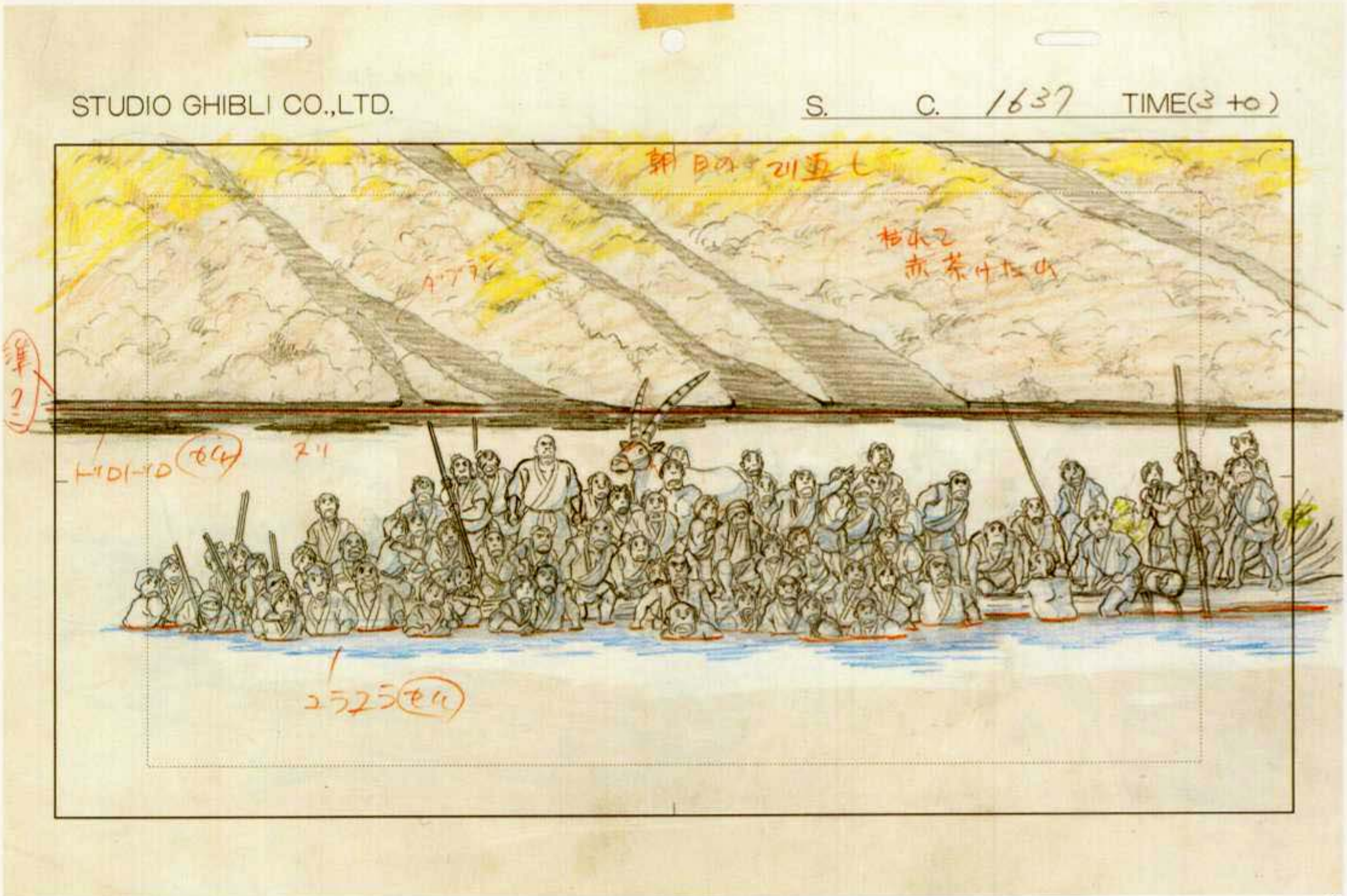
78


C 1633
(11+0)
夜明け前
朝焼けの空
360F
T.B
120F → 360F

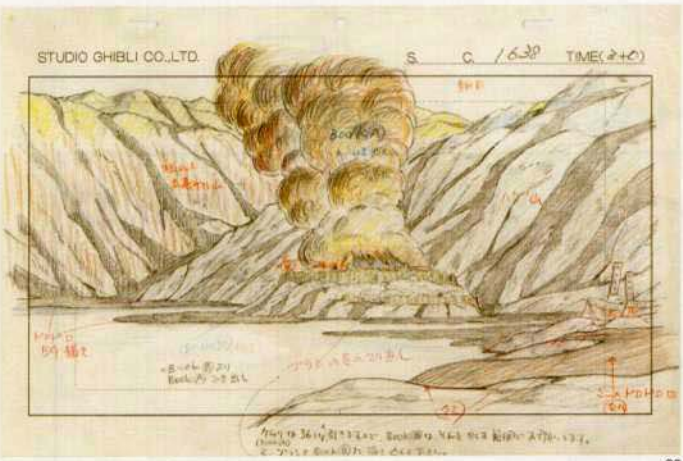
79


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1635 TIME(6+0)
+14.4cm
日の出直後の空
BGスライド
1ミリ/1k
透過光

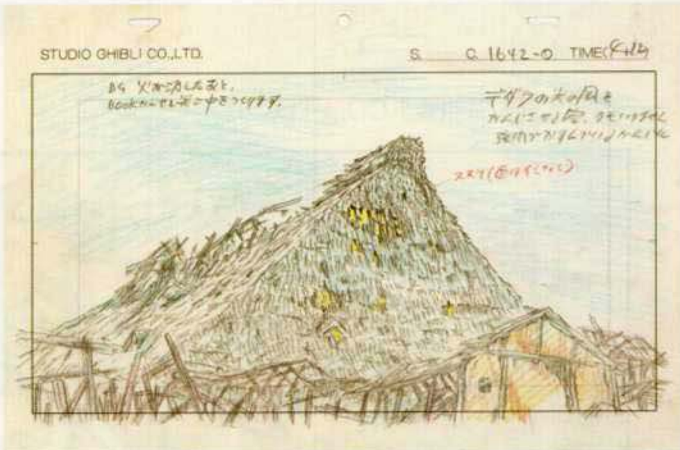
80


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1637 TIME(3+0)
枯れて
赤茶けた山

81


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1638 TIME(2+0)

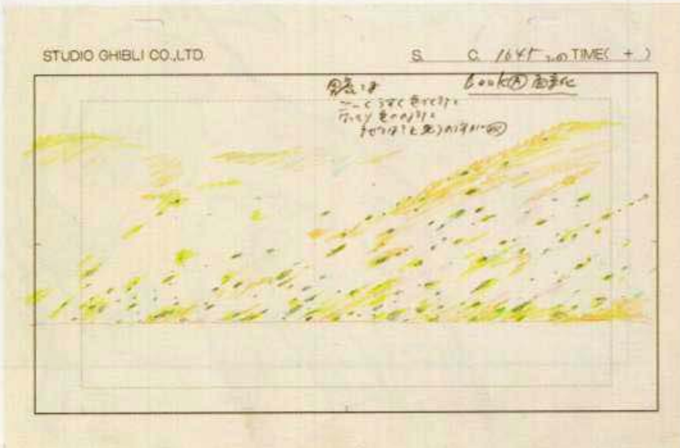
82


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1642-0

83


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1645 TIME(+)

84


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1645 TIME(+)

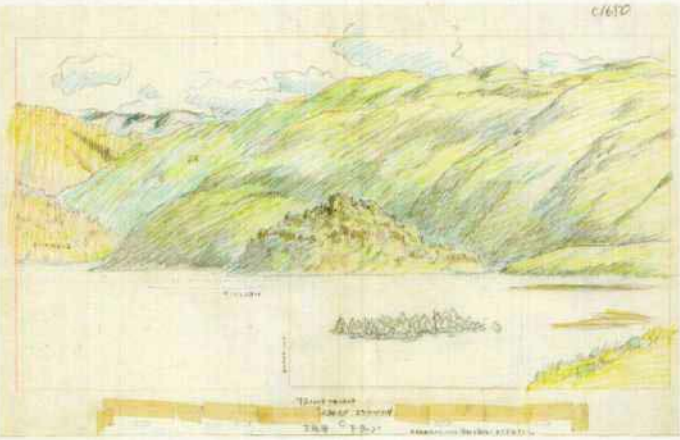
85


BG ONLY
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1646 TIME(

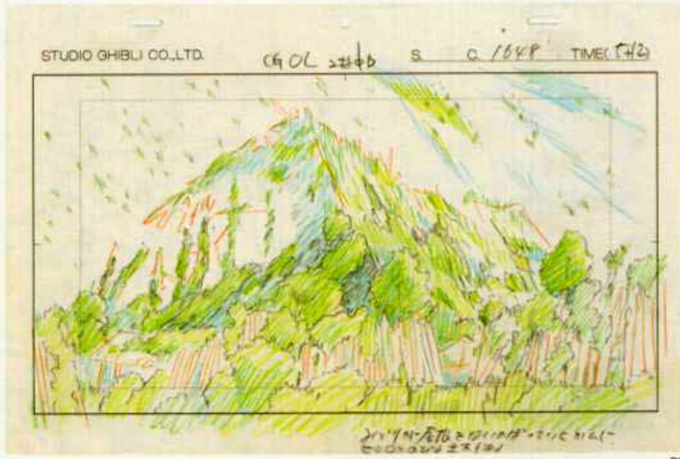
86


BG ONLY
STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1648 TIME(5+12)

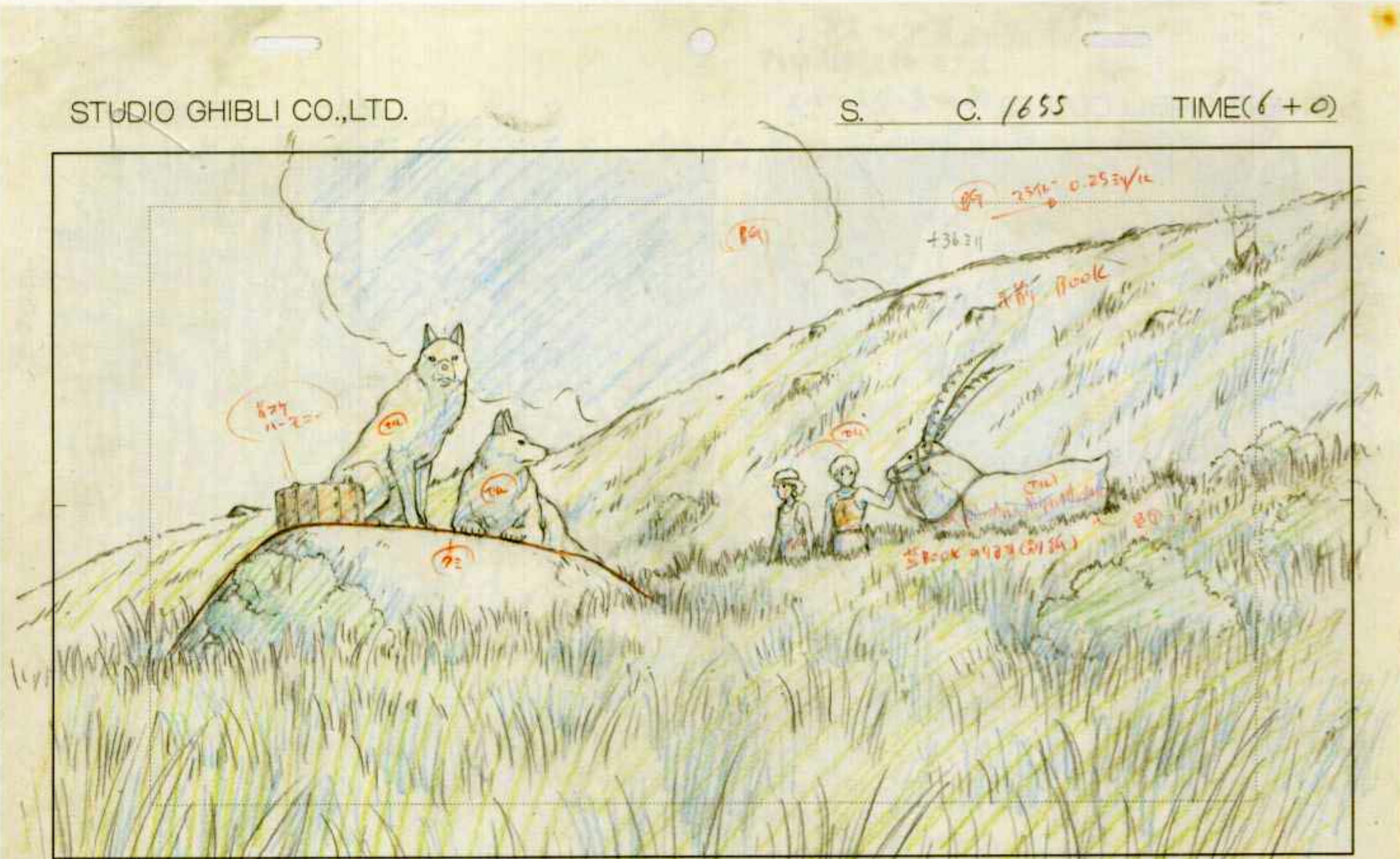
87


C1650

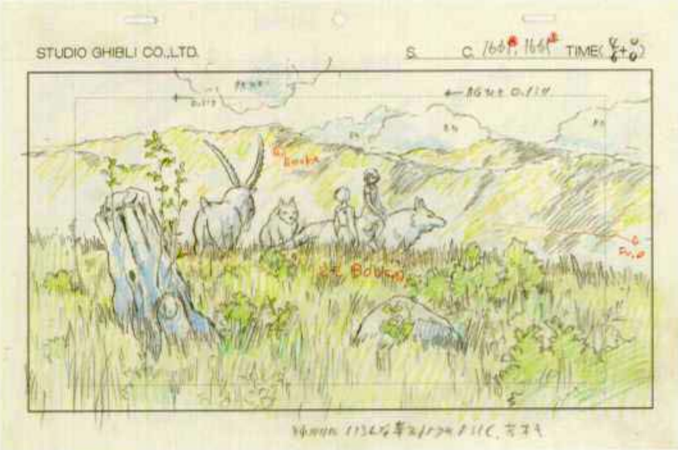
88


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1648 TIME(5+12)

89


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. C. 1655 TIME(6 + 0)
Book

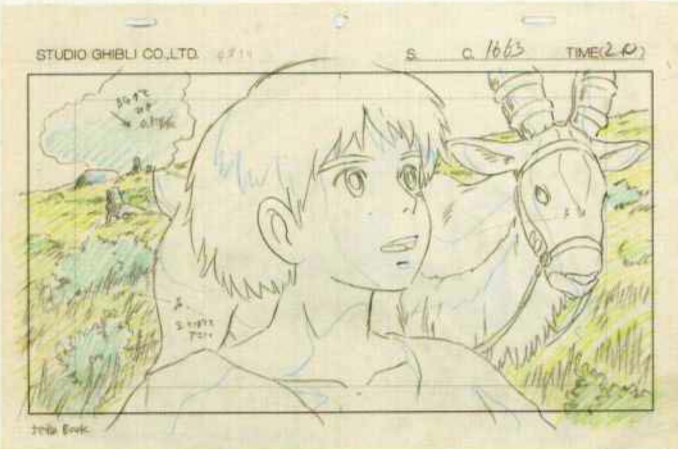
90


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 1661, 1665
TIME(

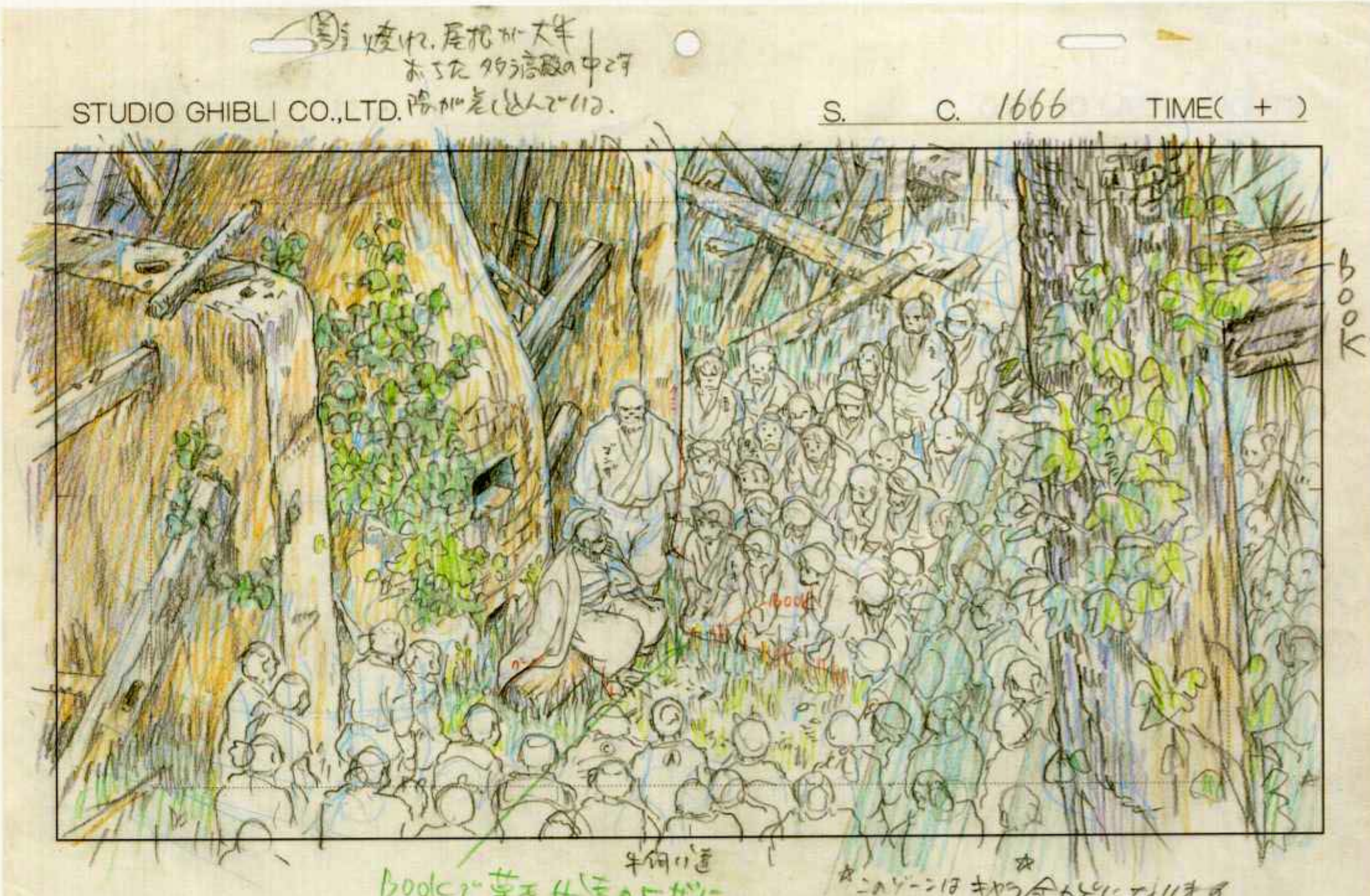
91


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 1664
TIME(

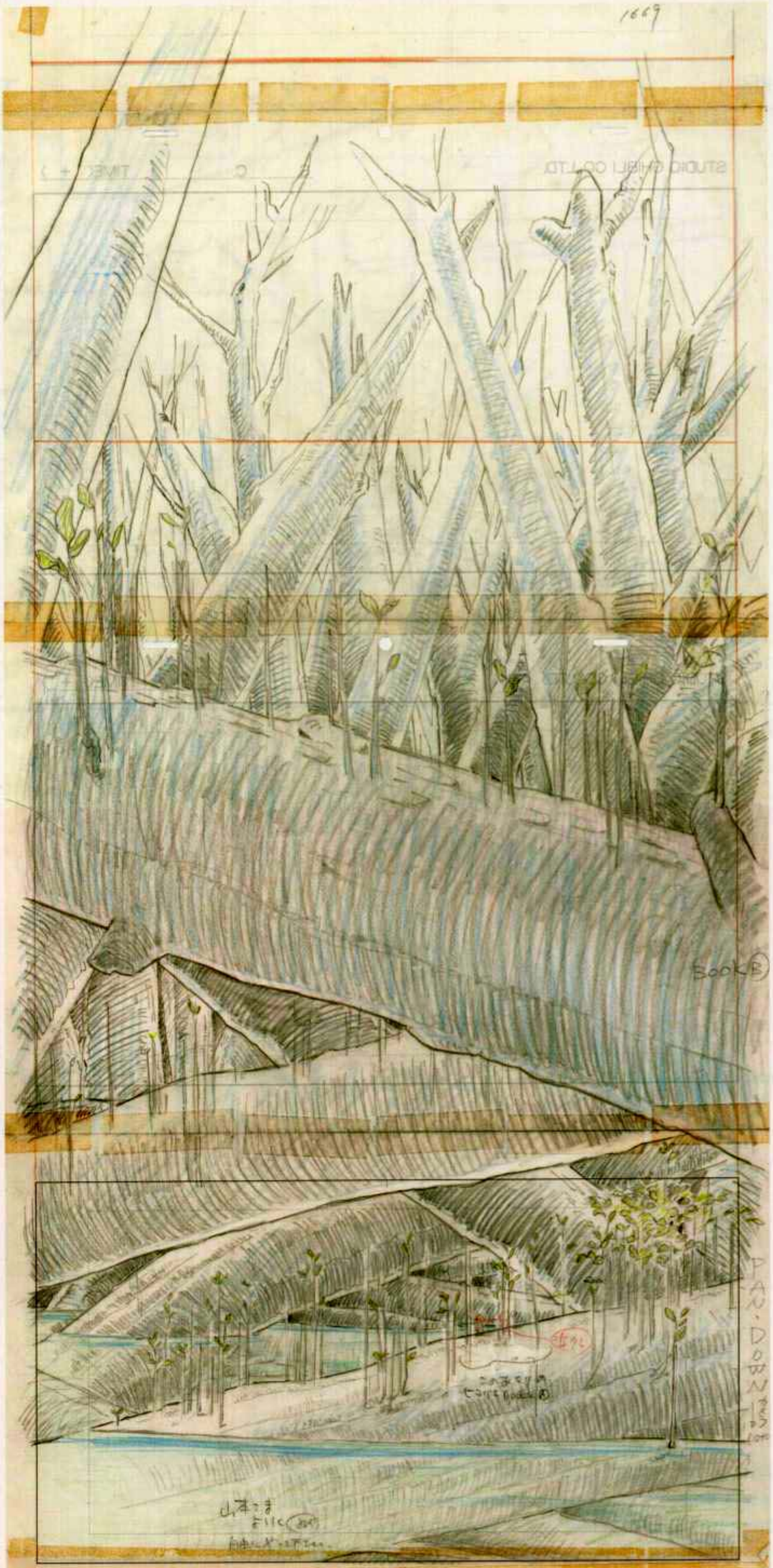
92


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 1663
TIME(

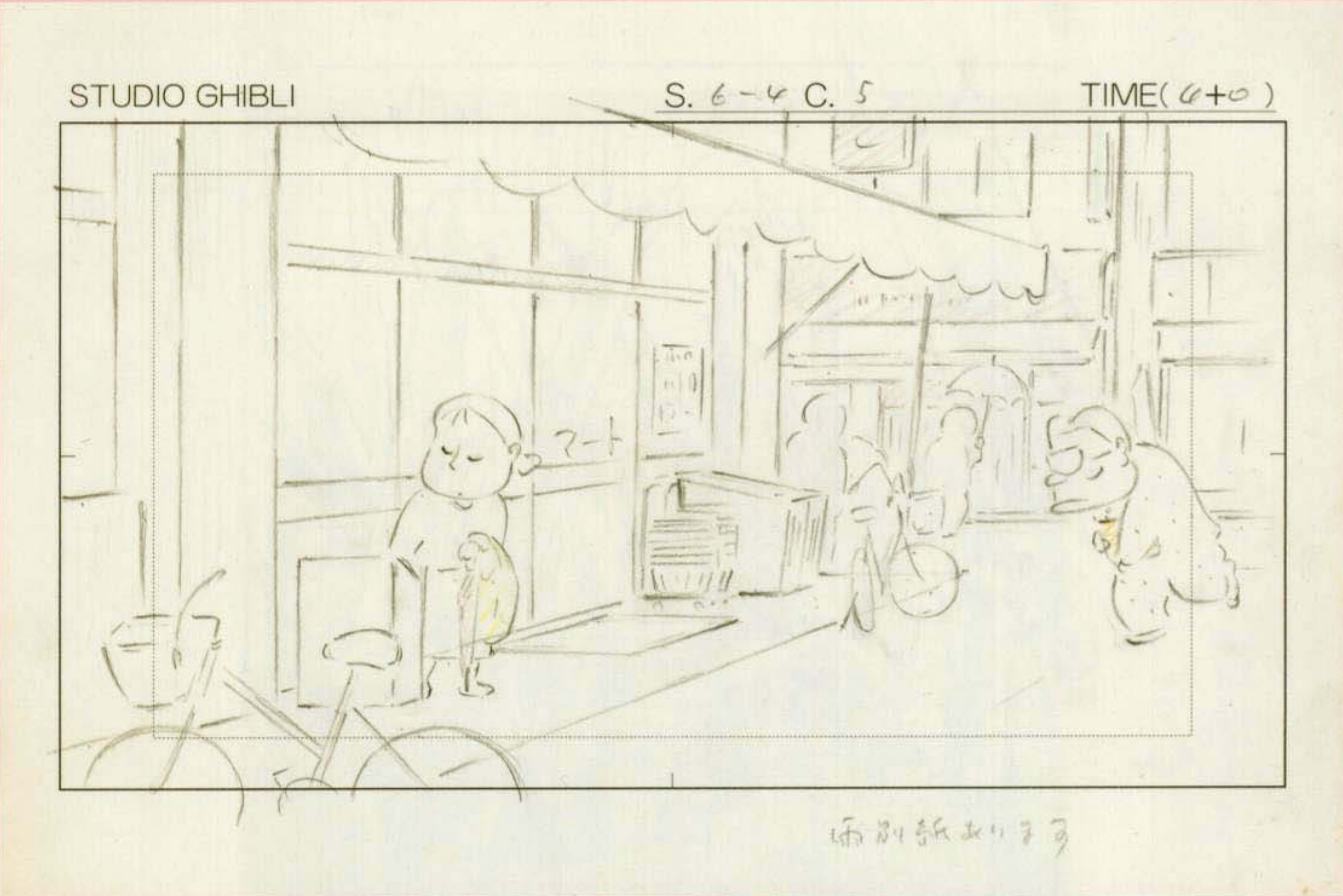
93


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S.
C. 1666
TIME(+)
BOOK

94



95

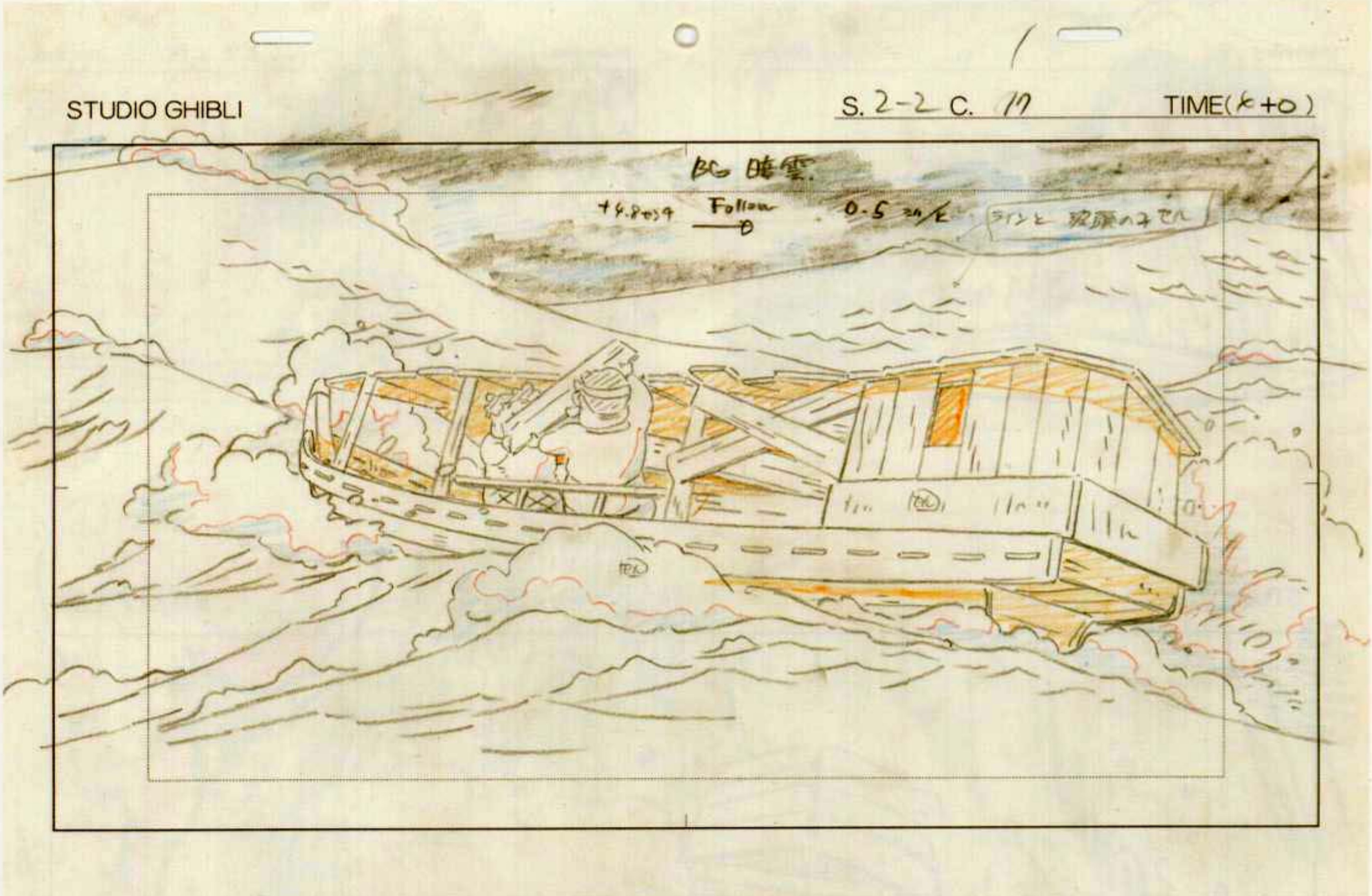


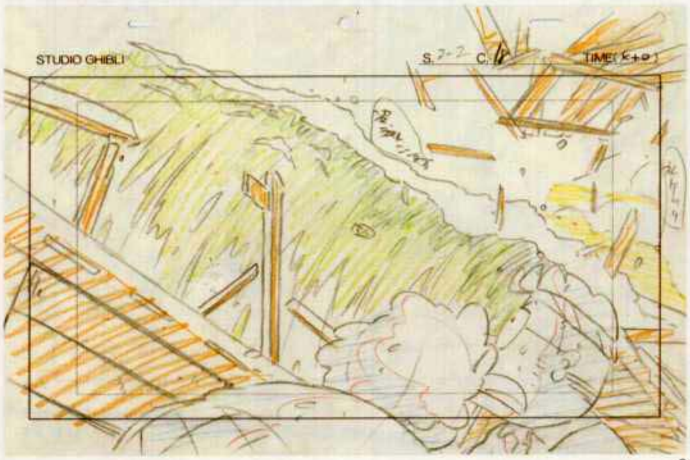
ホーホケキョ となりの山田くん

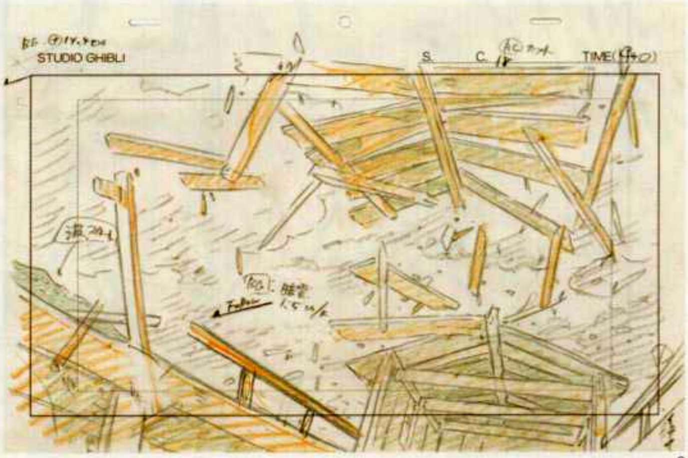
My Neighbors the Yamadas

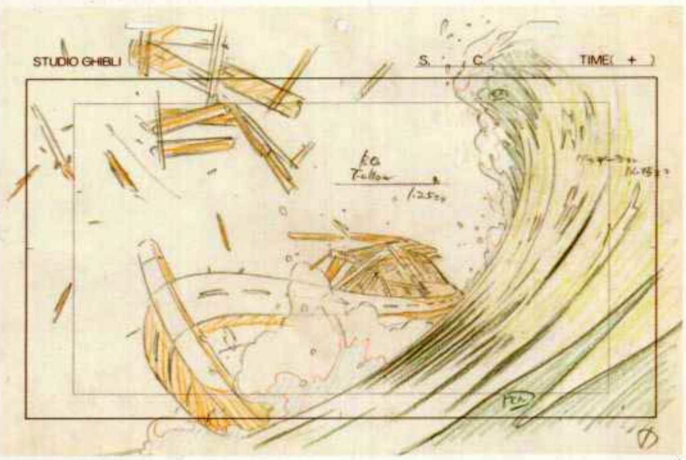
1999年 監督／高畑 勲 場面設定／田辺 修 百瀬義行 作画監督／小西賢一 美術監督／田中直哉 武重洋二 制作／スタジオジブリ

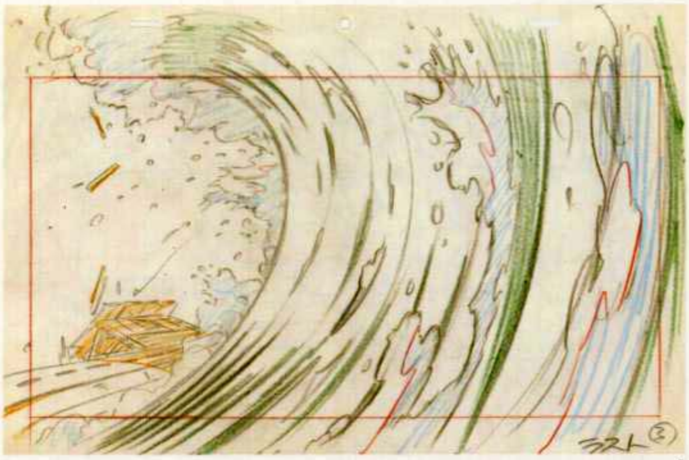
いしいひさいちが朝日新聞朝刊に連載した4コママンガ『となりの山田くん』（現在は『ののちゃん』と改題して連載中。徳間書店刊）を、高畑勲監督が劇場用長編として制作。いしいひさいちの絵を比較的忠実に再現した線画に水彩のタッチを加えたシンプルな絵柄で全編を構成するという試みが為された。場面設定（レイアウトチェック）は田辺修と百瀬義行のふたりが担当。原作マンガに沿った日常的な描写の「マンガ編」を田辺が、イメージの世界を描いた「ボブスレー編」を百瀬が受け持ち、それぞれ場面設定と絵コンテ・演出を手がけた。これまでのようなセル画は一切使用せず、コンピューターによる彩色へ移行。水彩のぬくもりのあるタッチをデジタルで表現するという技法は、当時、世界でもほとんど例のない試みだった。


STUDIO GHIBLI
S. 2-2 C. 17
TIME(+ 0)
Follow
1


STUDIO GHIBLI
S. 2-2 C.
TIME(+ 0)
2

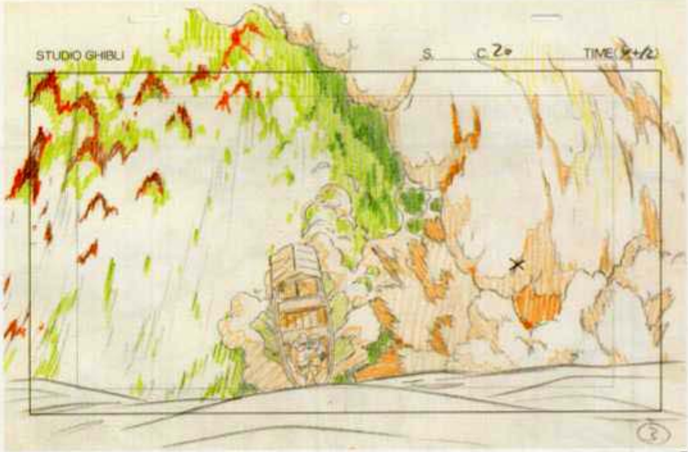

STUDIO GHIBLI
S. C.
TIME(+ 0)
Follow
3


STUDIO GHIBLI
S. C.
TIME(+)
BG
Follow
4


5


STUDIO GHIBLI
S.
TIME

6


STUDIO GHIBLI
S.
TIME

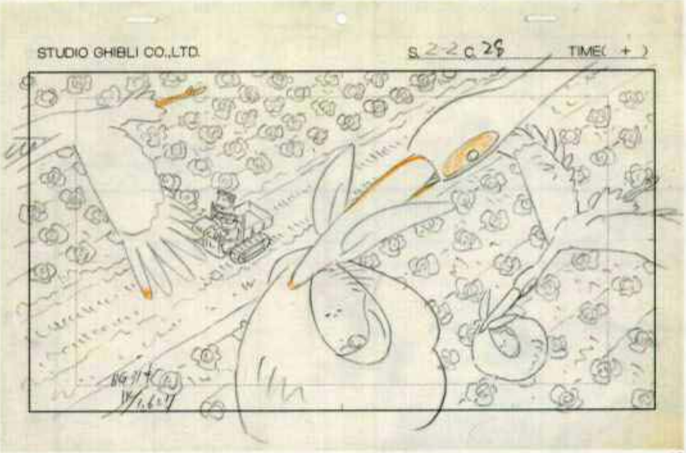
7


STUDIO GHIBLI
S.
C.
TIME(4+12)

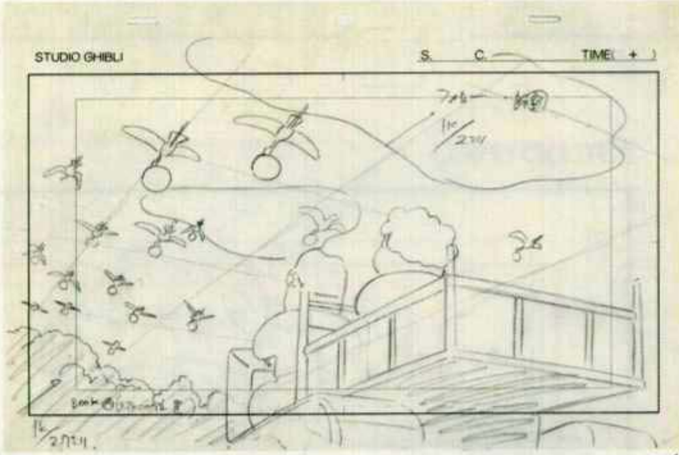
8


STUDIO GHIBLI
S.
TIME

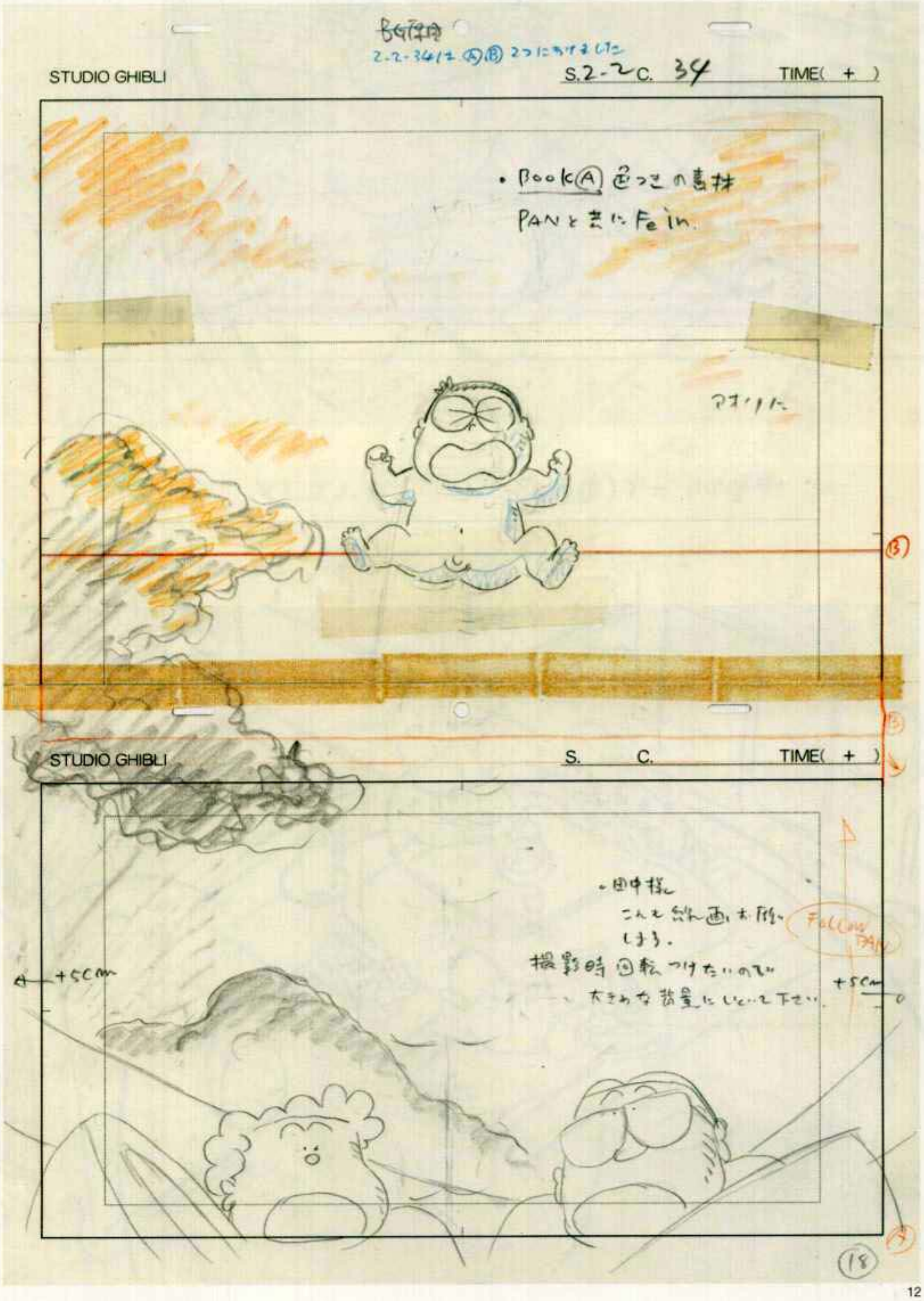
9


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
S. 2-2 C. 28
TIME(+)

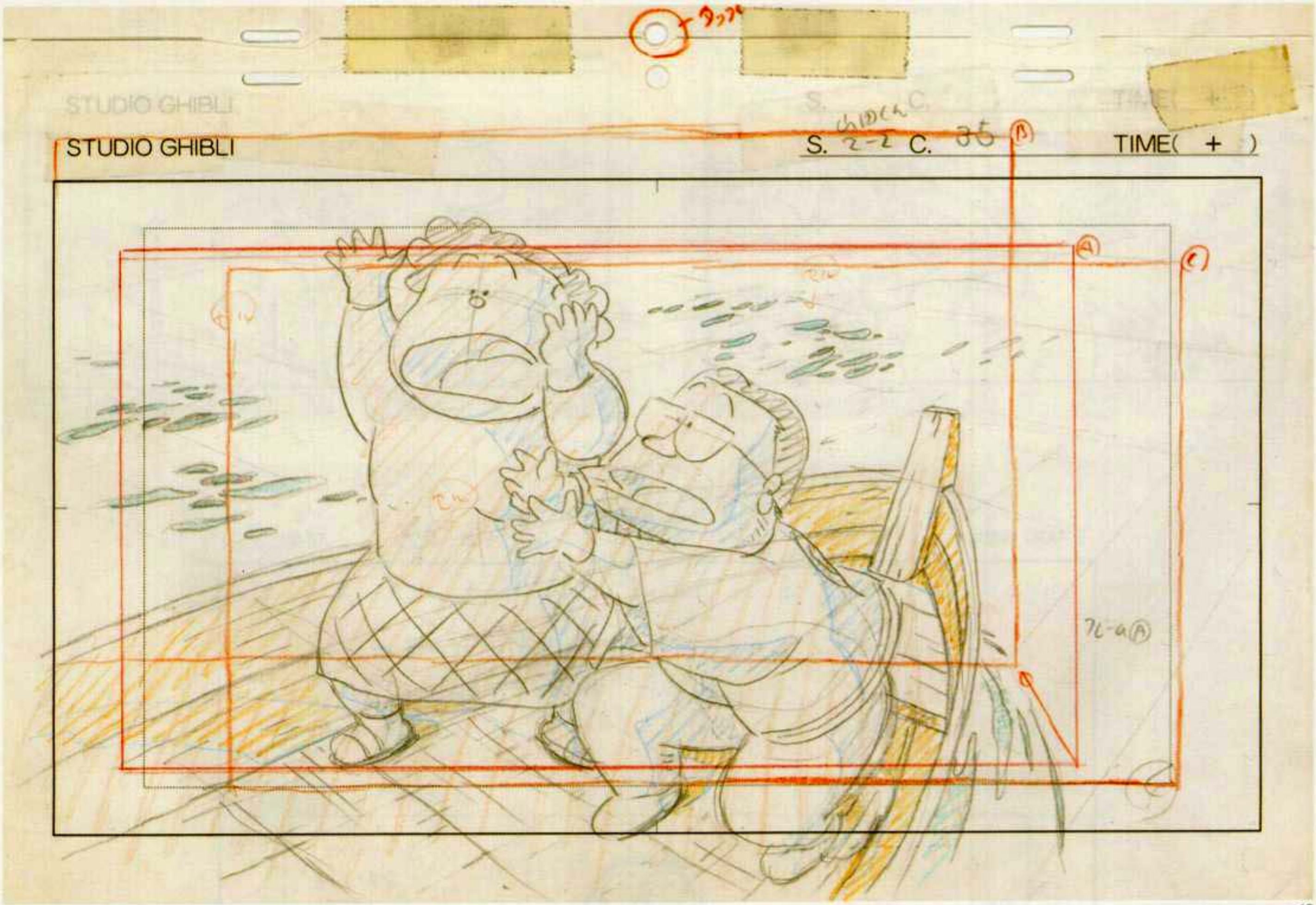
10


STUDIO GHIBLI
S. C.
TIME(+)

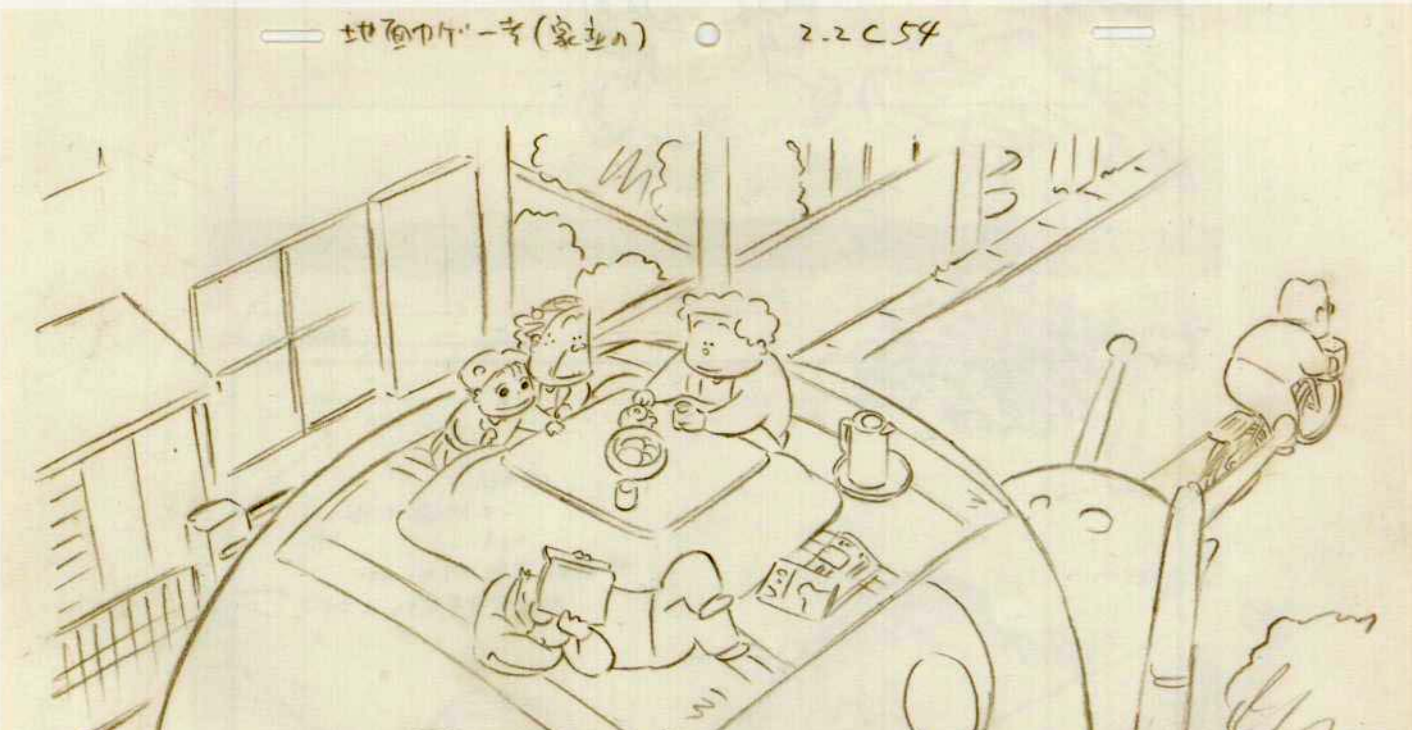
11


STUDIO GHIBLI
S.2-2 C. 34
TIME(+)
・Book(A) 色つきの書林
PANと共にF.I in.
STUDIO GHIBLI
S. C.
TIME(+)
+5cm
Follow PAN

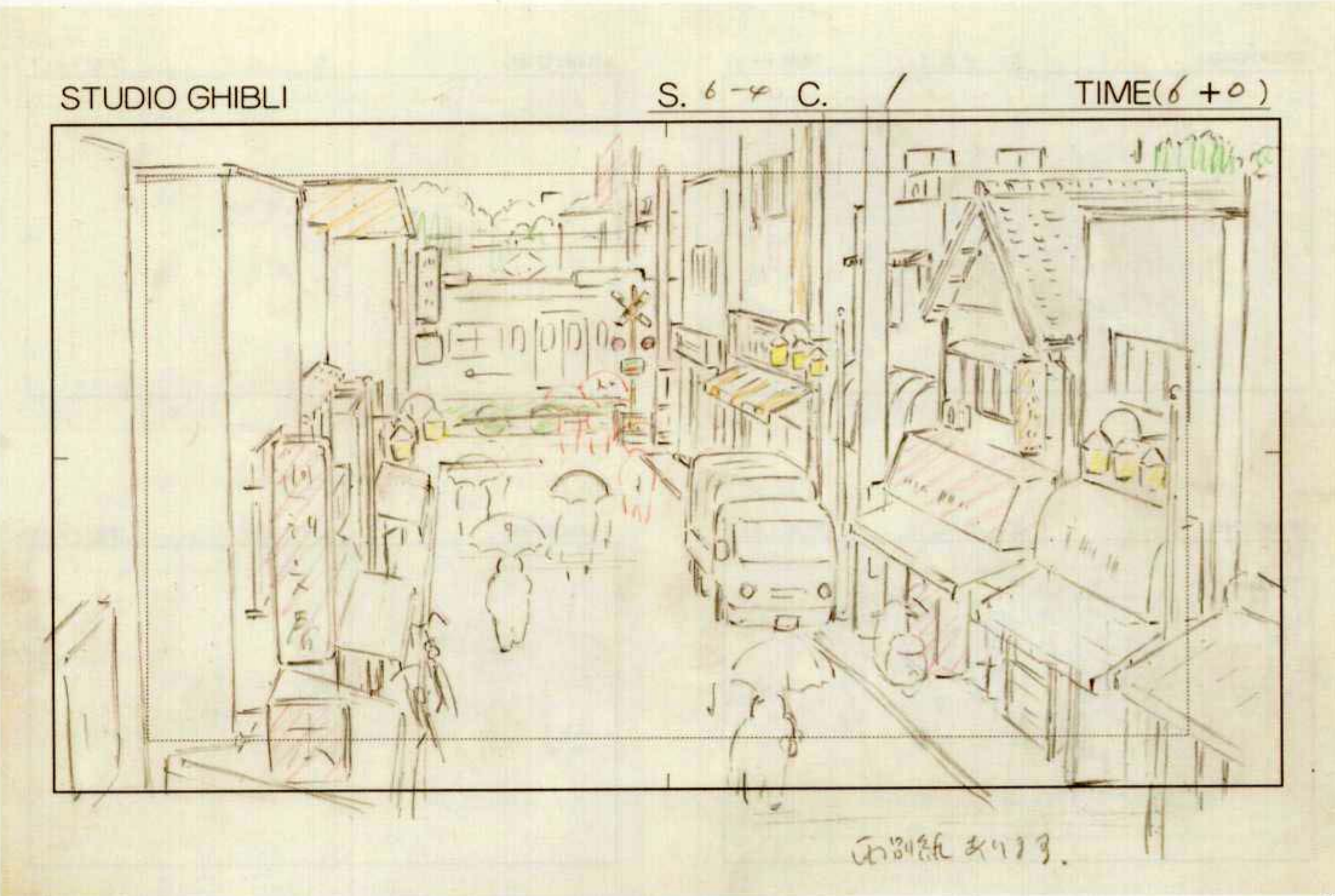
12



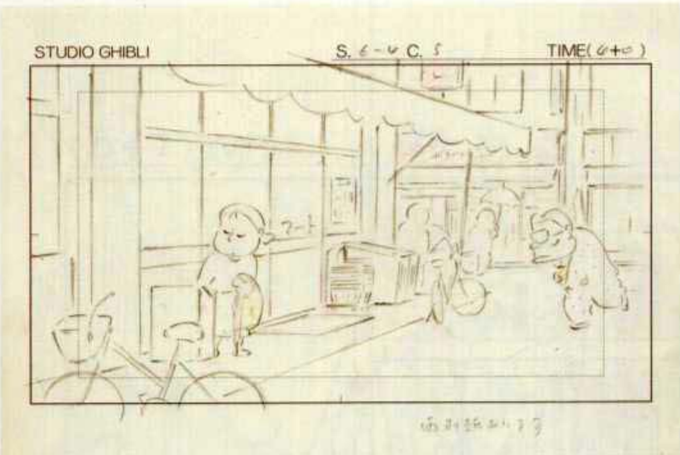
13



14


STUDIO GHIBLI
S. 6-4 C. 1
TIME(6+0)
雨別紙あります。

15


STUDIO GHIBLI
S. 6-4 C. 5
TIME(6+0)

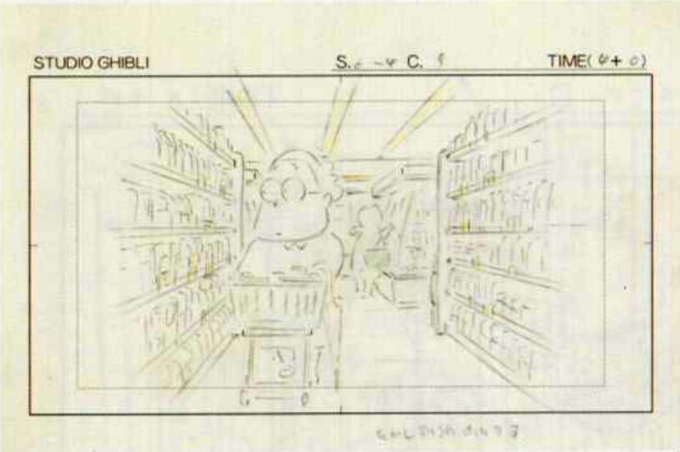
16

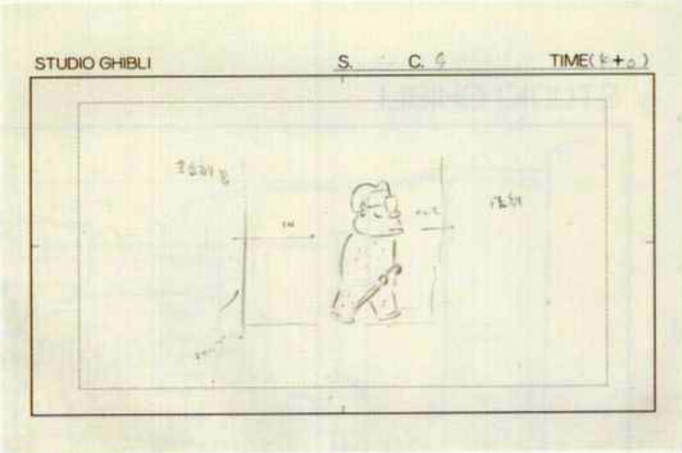

6-4-5

17

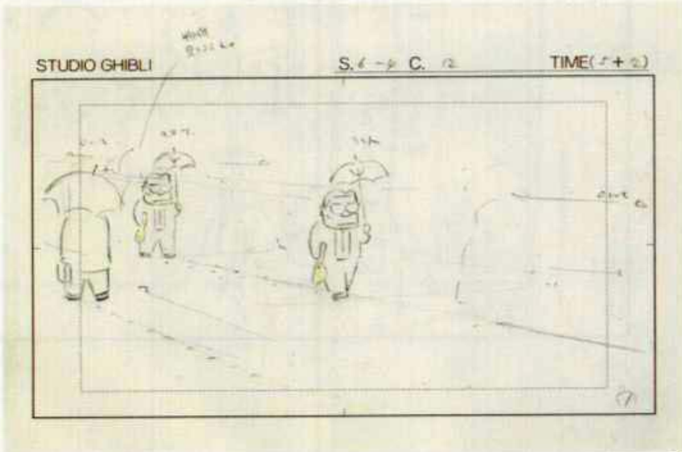

6-4-5

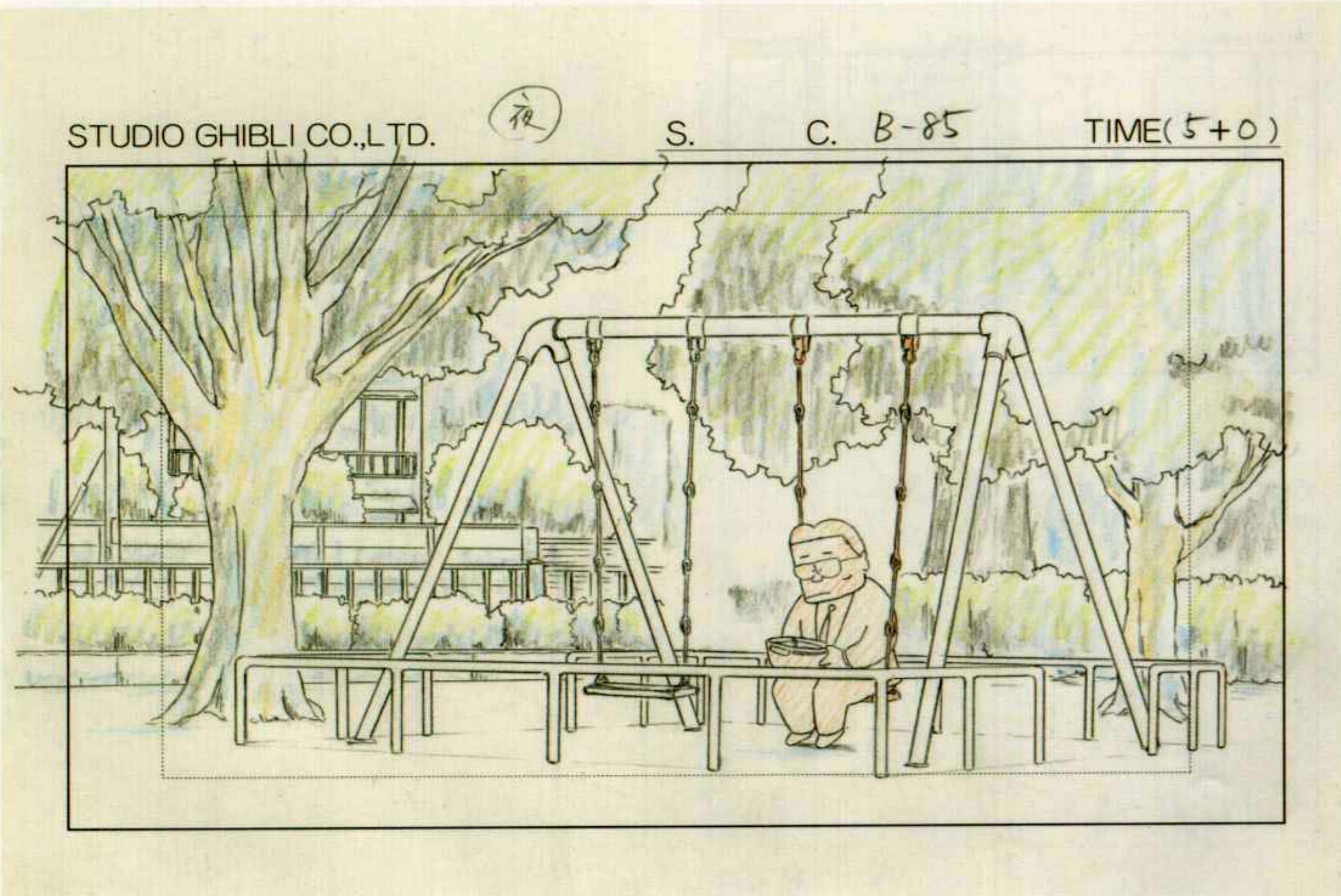
18


STUDIO GHIBLI
S. C.
TIME( )
19


STUDIO GHIBLI
S. C.
TIME( )
20

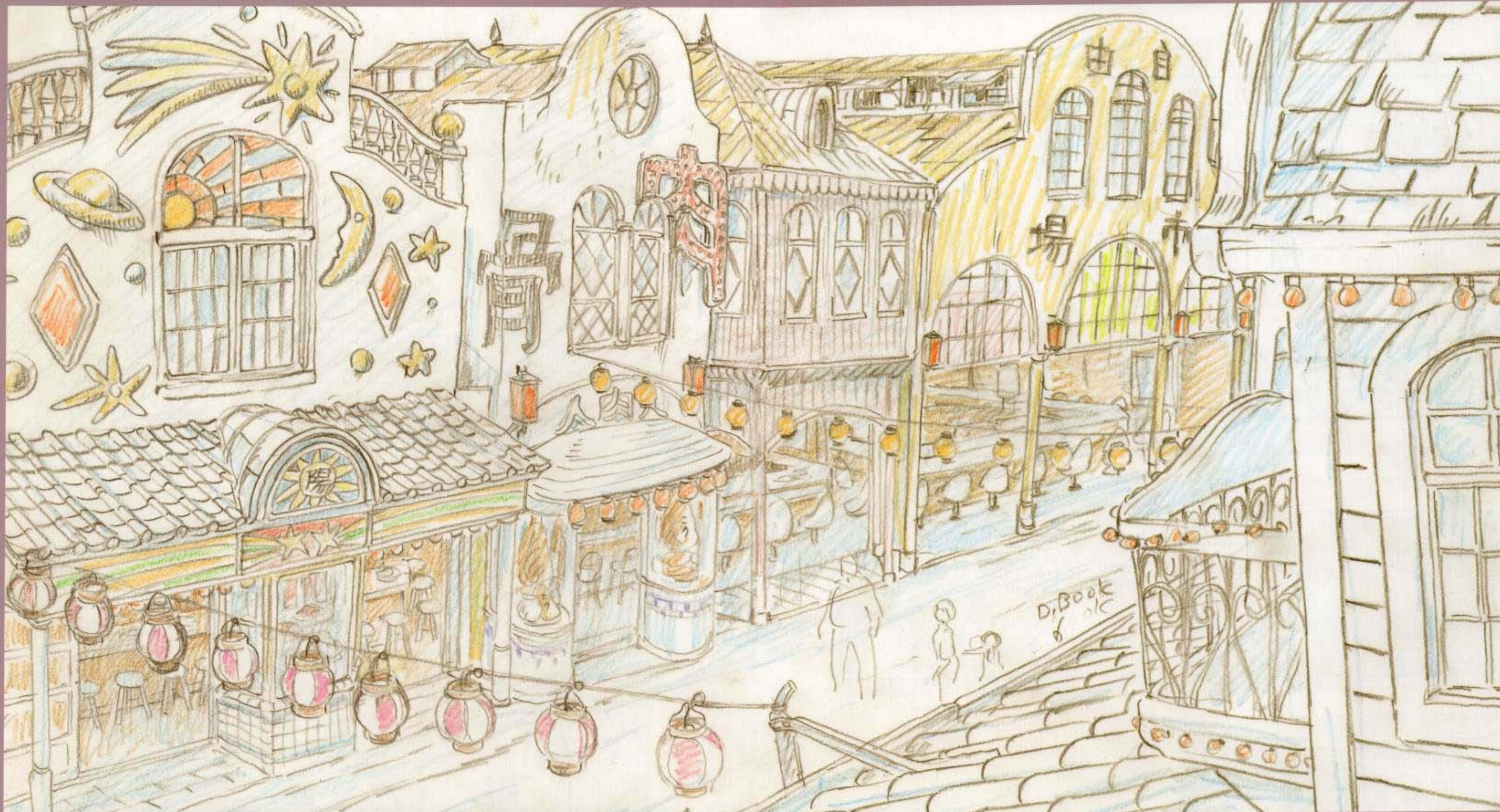

STUDIO GHIBLI
S. C. 12
TIME( )
21


STUDIO GHIBLI
S. C. 12
TIME( )
22


STUDIO GHIBLI CO.,LTD.
夜
S.
C. B-85
TIME(5+0)
23



24

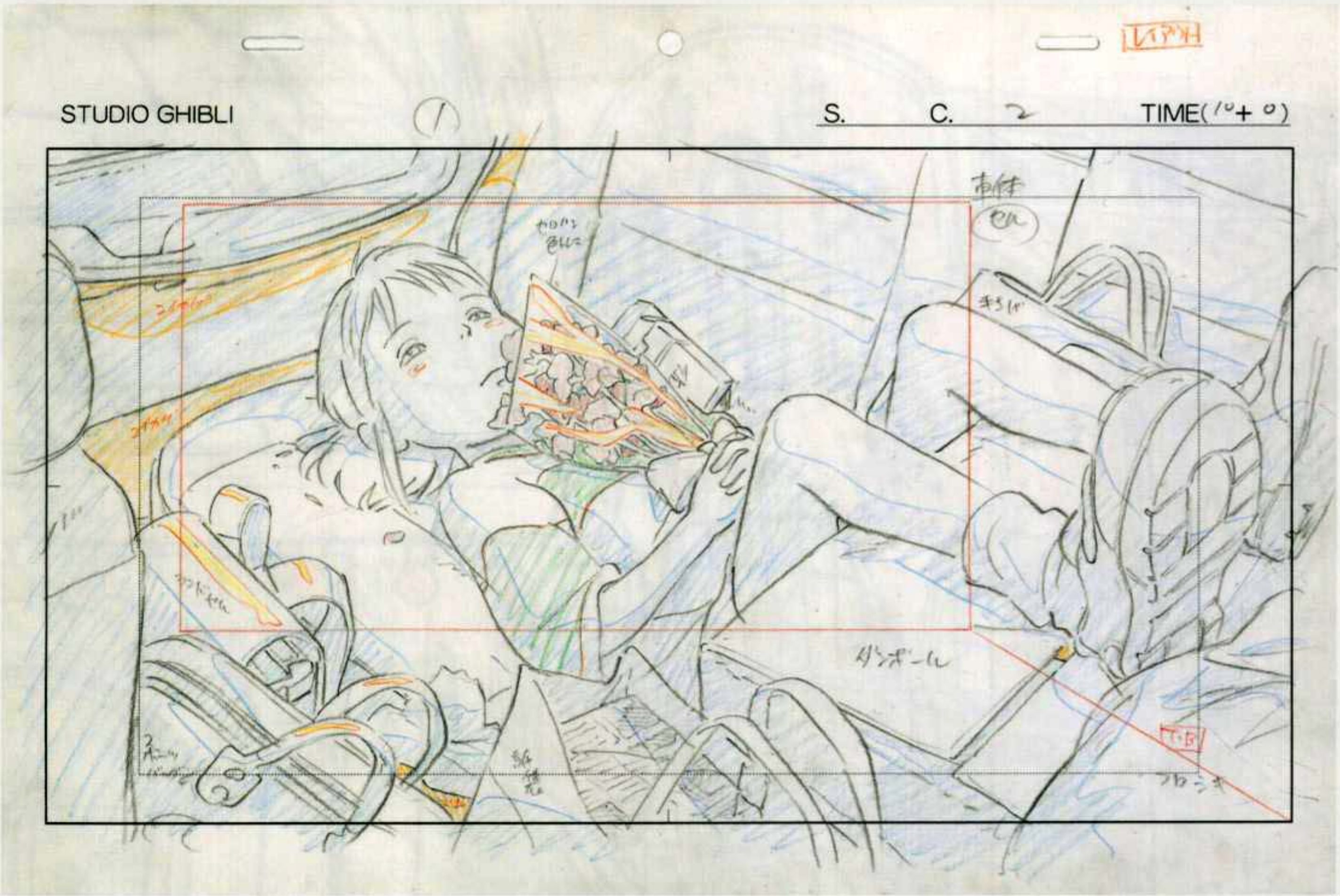


千と千尋の神隠し

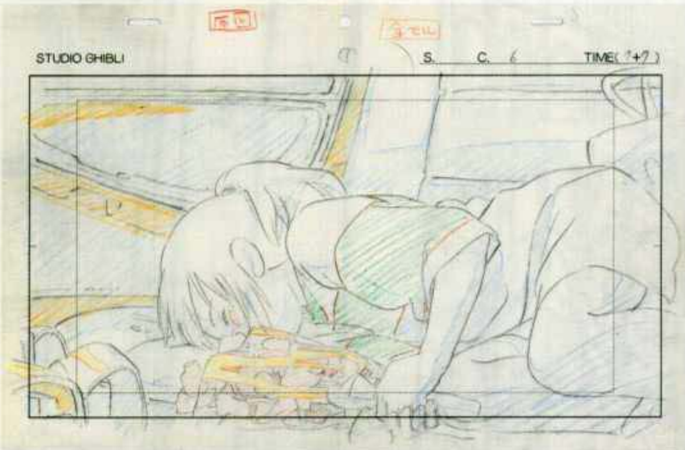
Spirited Away

2001年 監督／宮崎 駿　作画監督／安藤雅司　高坂希太郎　賀川 愛　美術監督／武重洋二　制作／スタジオジブリ

トンネルの向こうにある不思議の町に迷い込んでしまった少女・千尋が、八百万の神々が休息に集う「油屋」で働きながら、生きる力を取り戻していく物語。湯屋を中心とする不思議の町は、日本の温泉街を彷彿とさせながらも、宮崎監督ならではのさまざまな要素がごちゃ混ぜになった魅力あふれる描写となっている。こうした町並みの情景や湯屋の外観や内部が登場する場面については、レイアウトを宮崎自身が手がけているカットも数多くある。ベルリン国際映画祭金熊賞、アカデミー賞長編アニメーション部門賞などを受賞。観客動員数2350万人を記録し、現在も日本における興行成績の歴代最高記録となっている。


STUDIO GHIBLI
S. C. 2 TIME(10 + 0)
車体
ダンボール

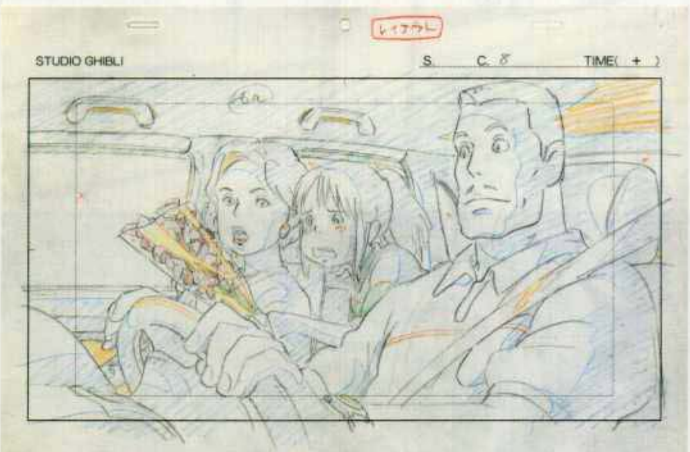
1


STUDIO GHIBLI
S. C. 6 TIME(+)

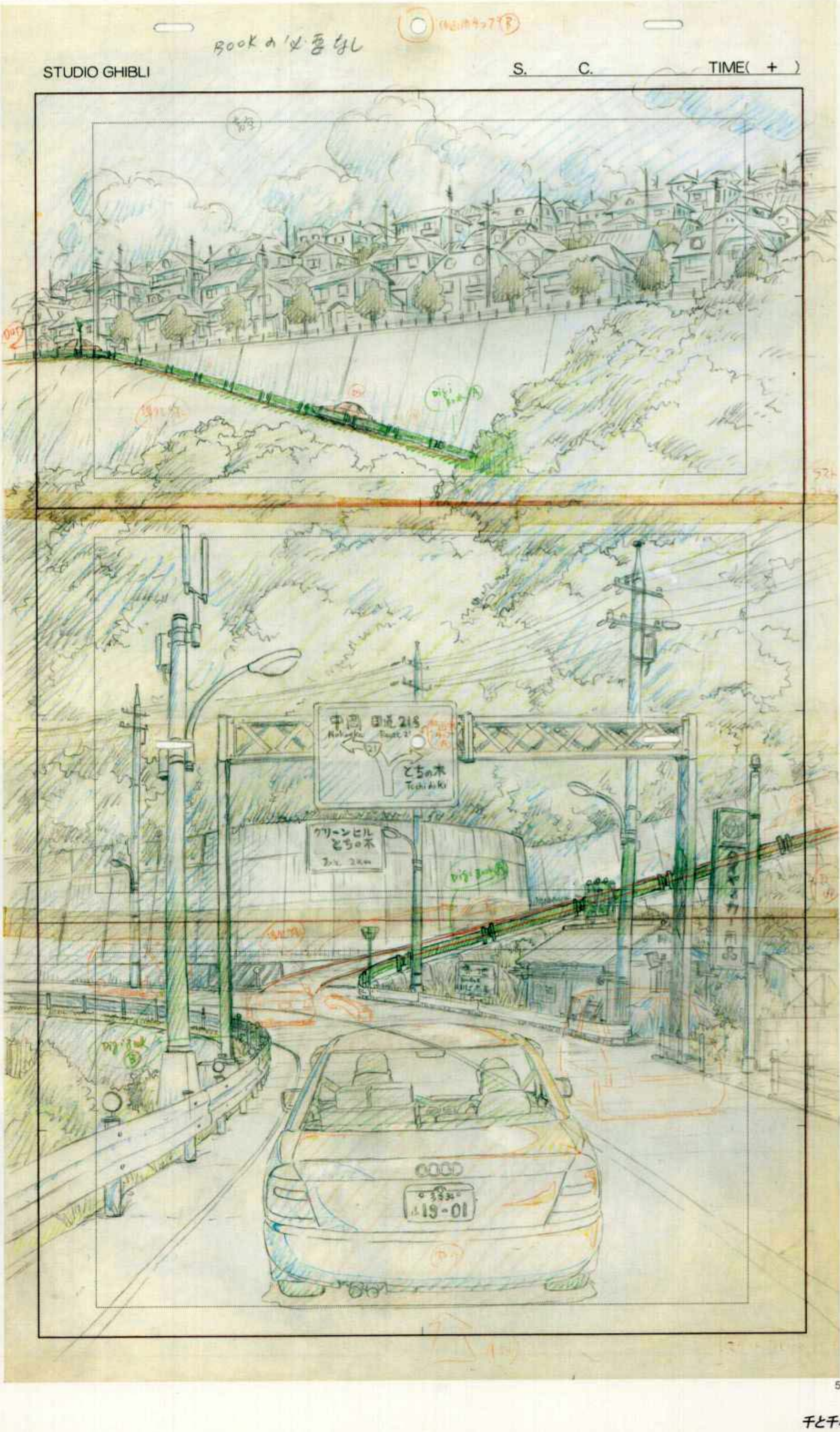
2


STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)

3


STUDIO GHIBLI
S. C. 8 TIME(+)

4



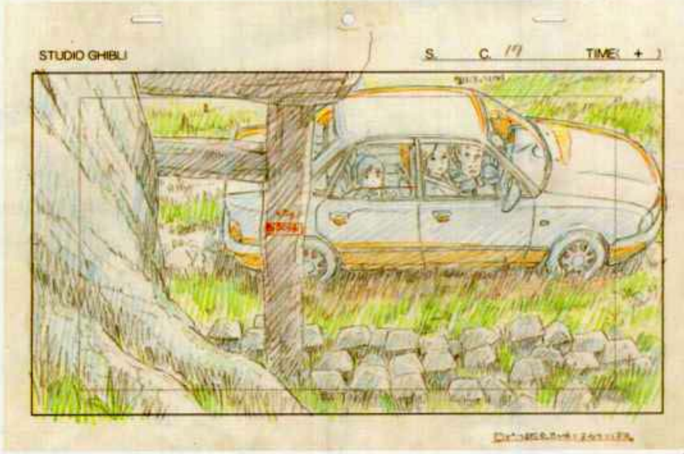
5


c. 12

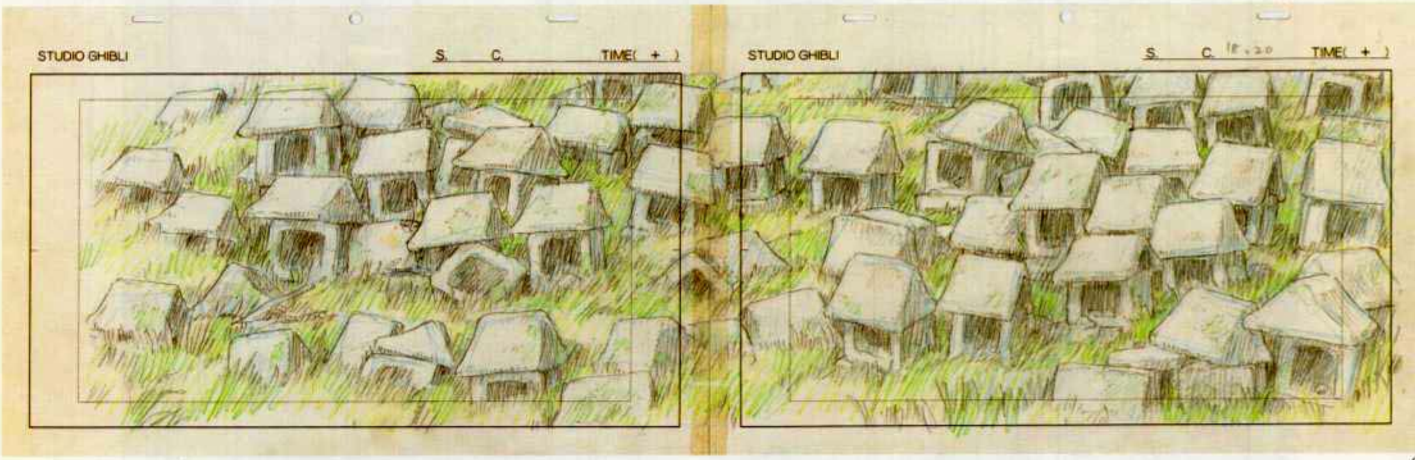
6


c. 13

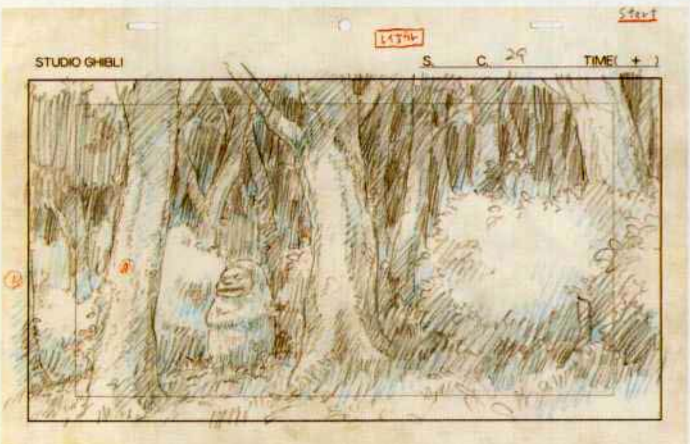
7


STUDIO GHIBLI
S. C. 19 TIME(+)

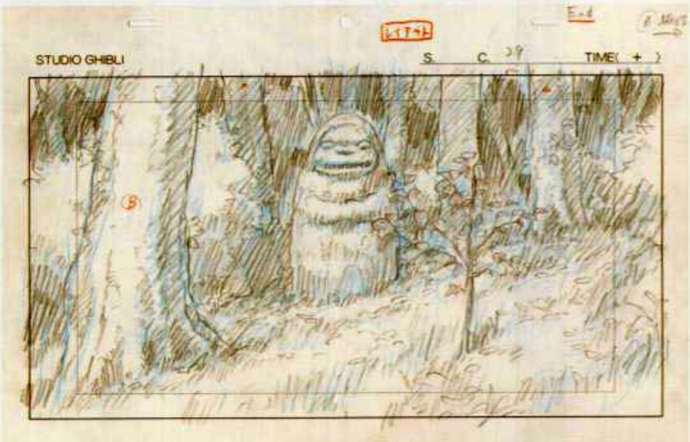
8


STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)
STUDIO GHIBLI
S. C. 18, 20 TIME(+)

9


Start
STUDIO GHIBLI
S. C. 29 TIME(+)

10


End
STUDIO GHIBLI
S. C. 29 TIME(+)

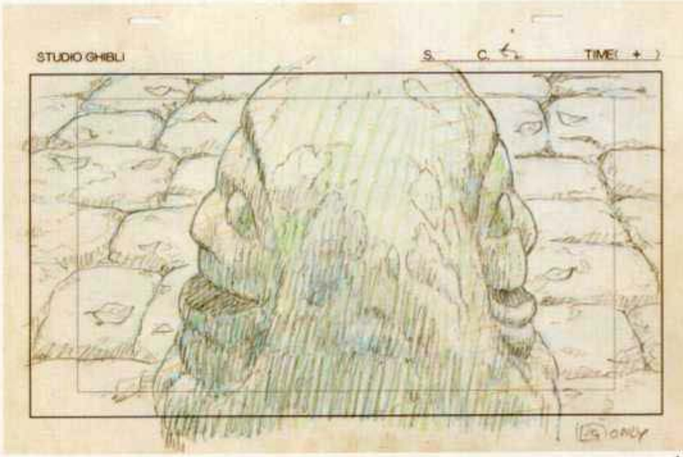
11



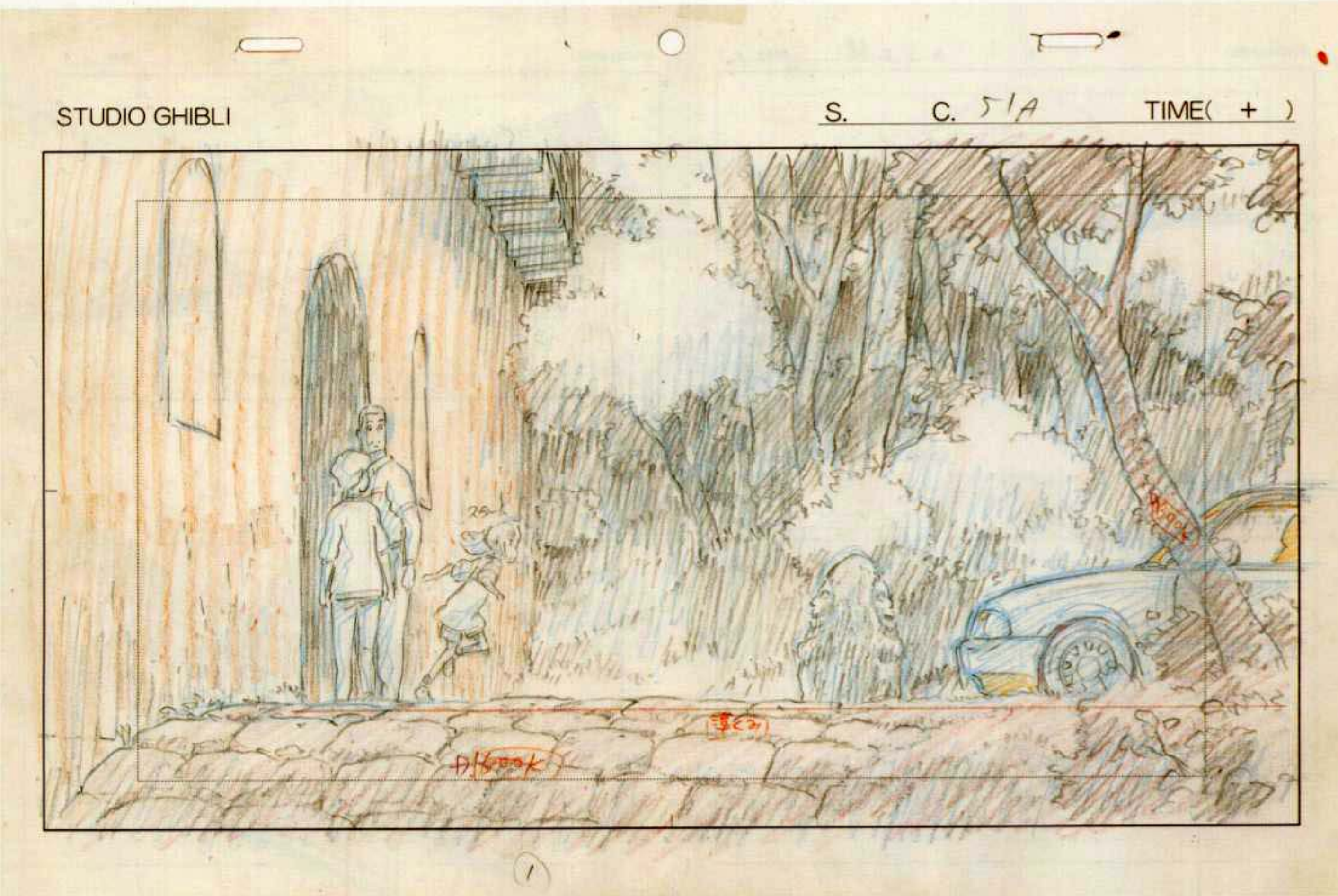
12


STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)

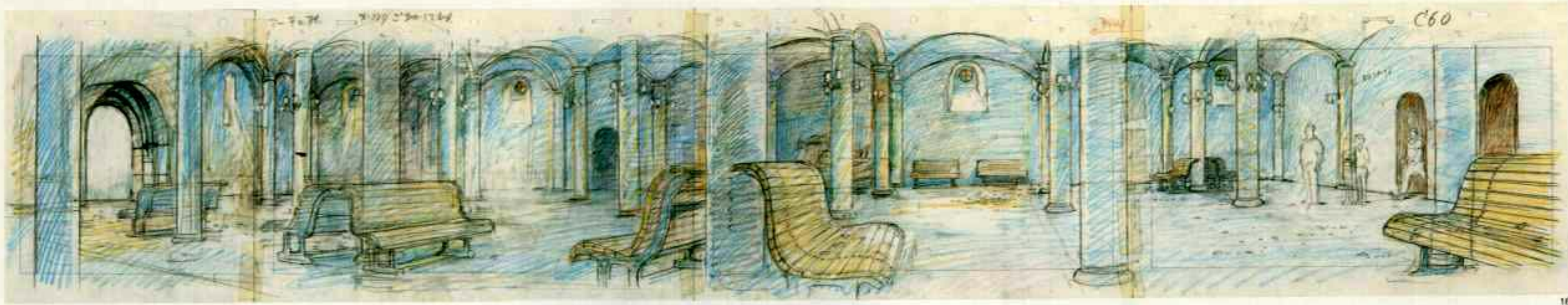
13


STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)

14


STUDIO GHIBLI
S. C. 51A TIME(+)

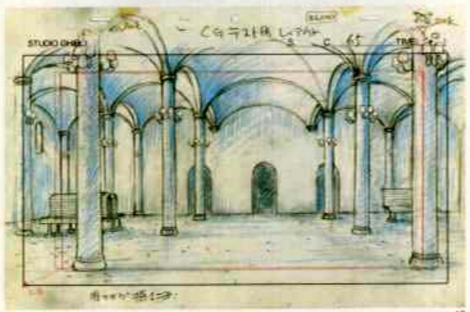
15



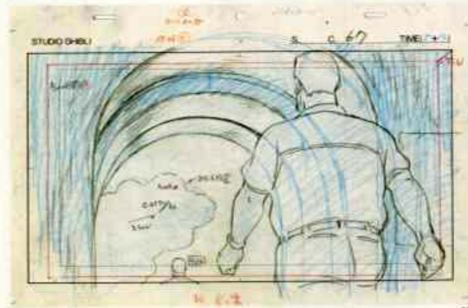
16



17



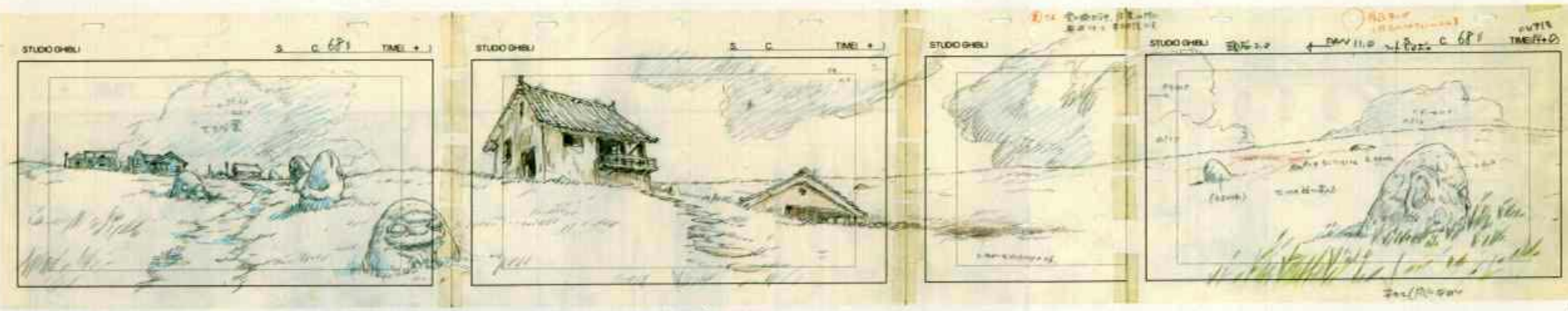
18



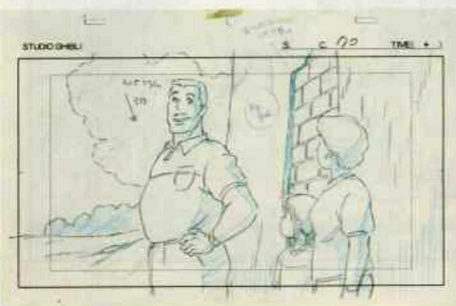
22



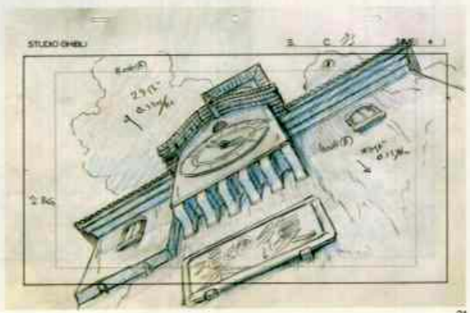
23



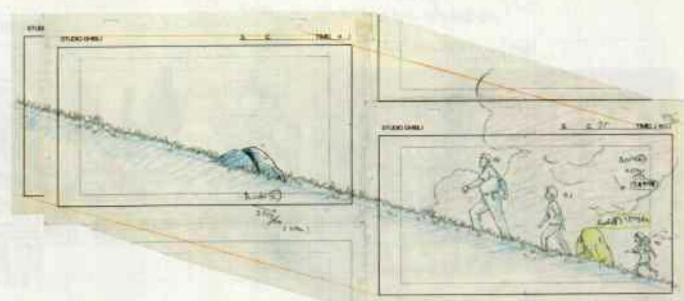
19



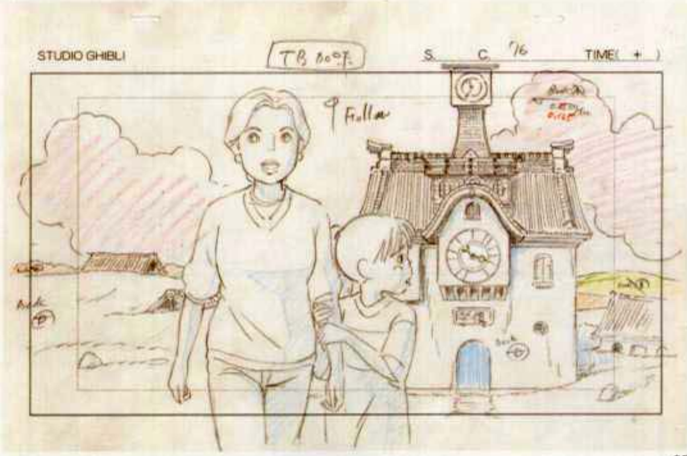
20



21



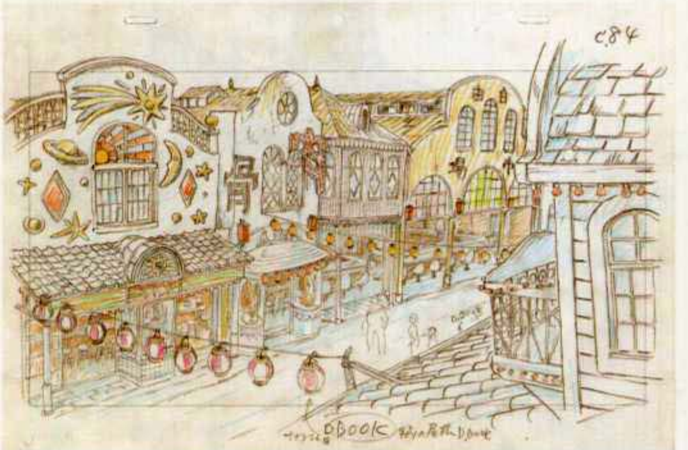
24



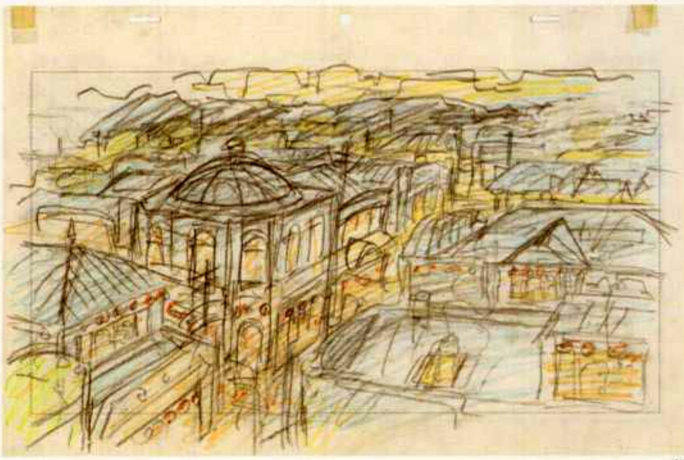
25

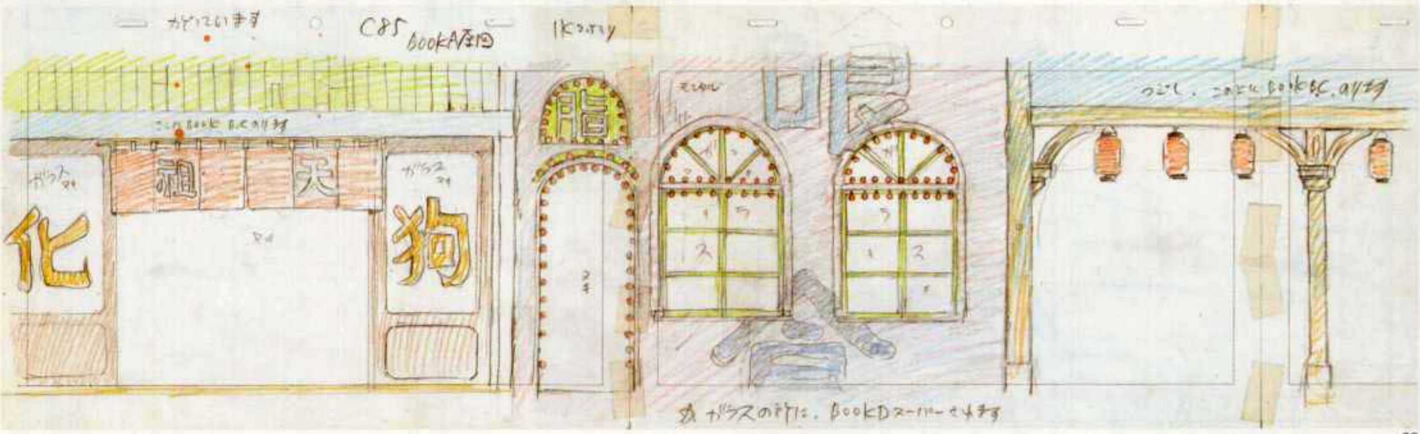


26

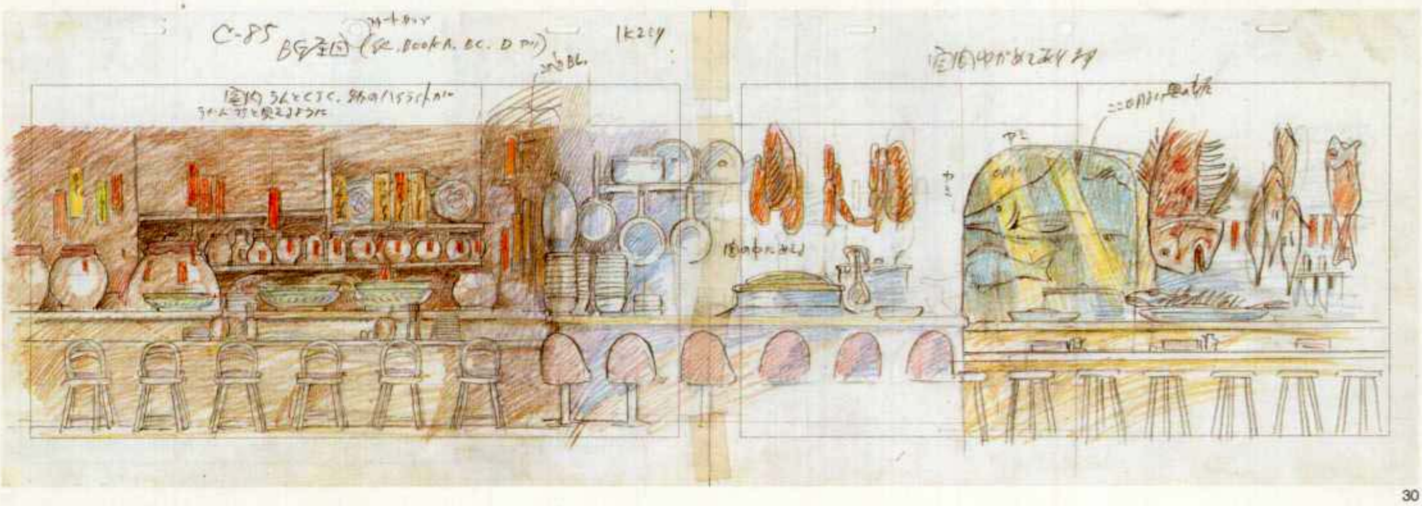


27


28

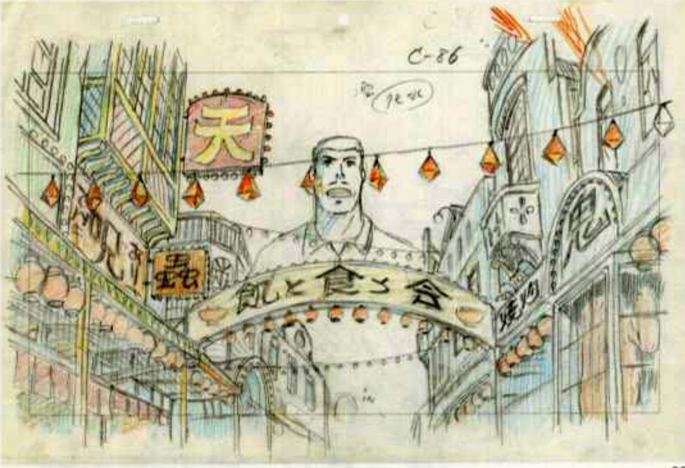


29



30

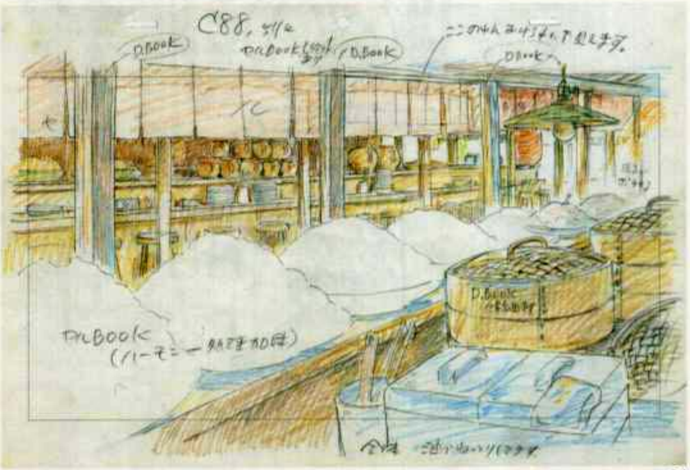

C83
スタートフレーム
P.D
め
塩
め
滋養絶佳
眼精疲労
三千眼
円目万
作画タップ
生あります
めめ
ラストフレーム



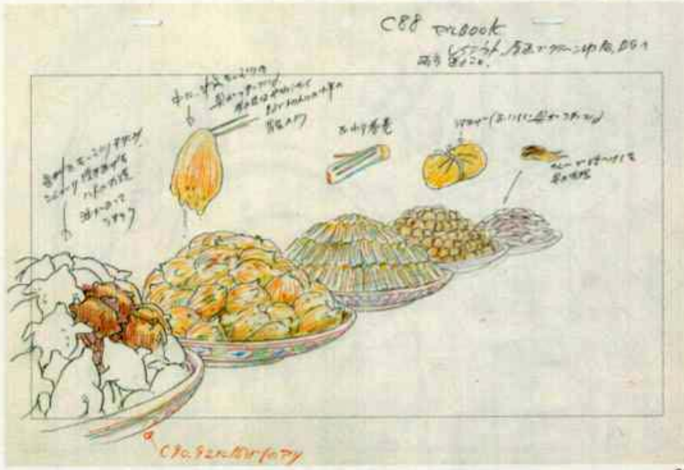
32



33



34



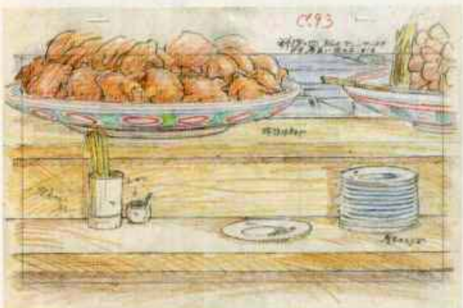
35



36



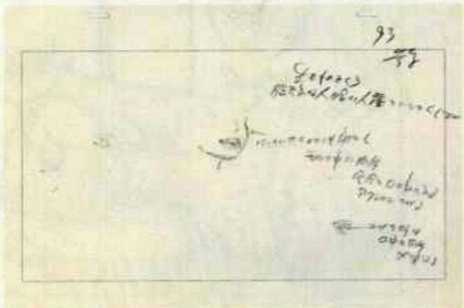
37



38



39



40



41



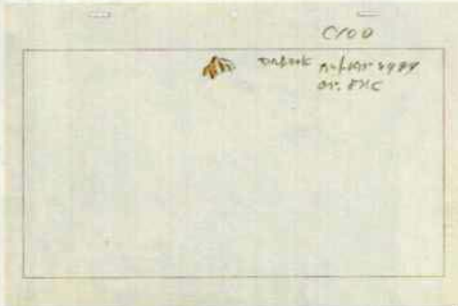
42



43



44



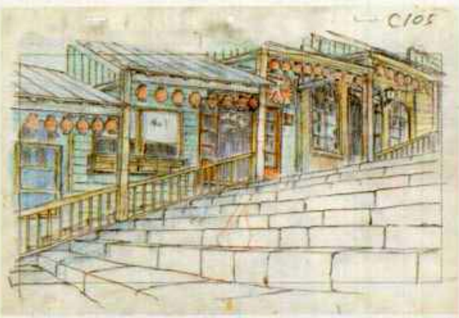
45



46



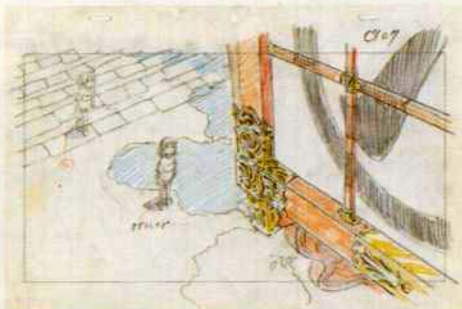
47



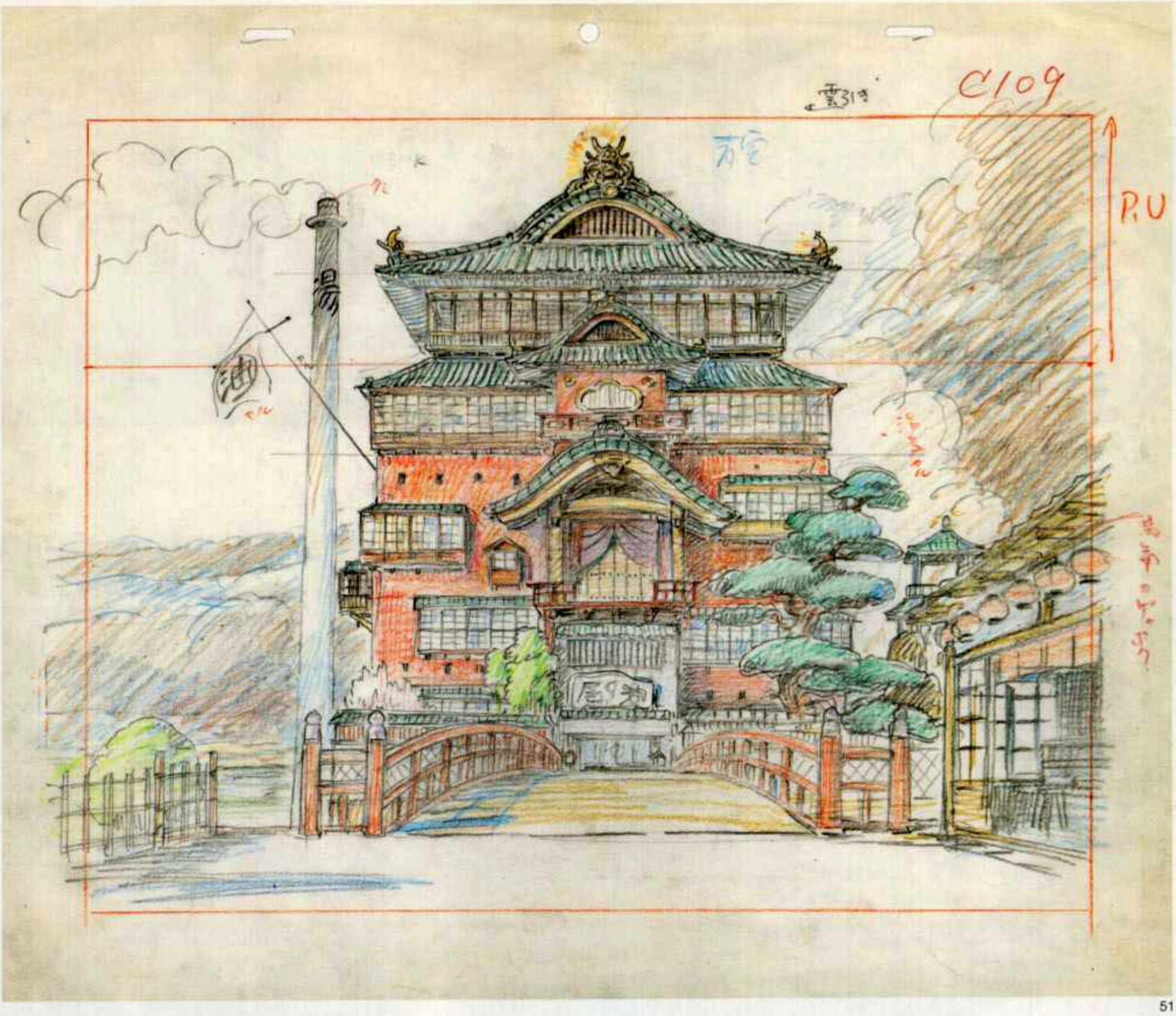
48



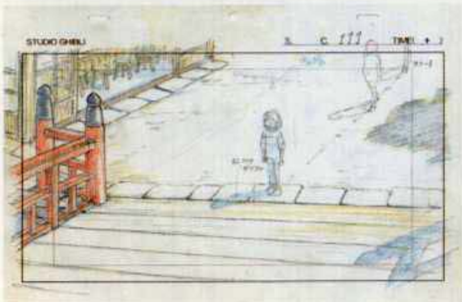
49



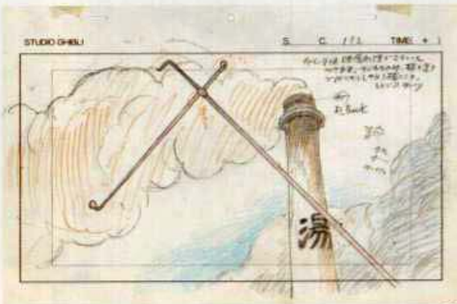
50



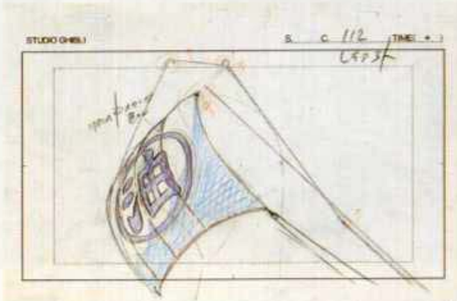
51



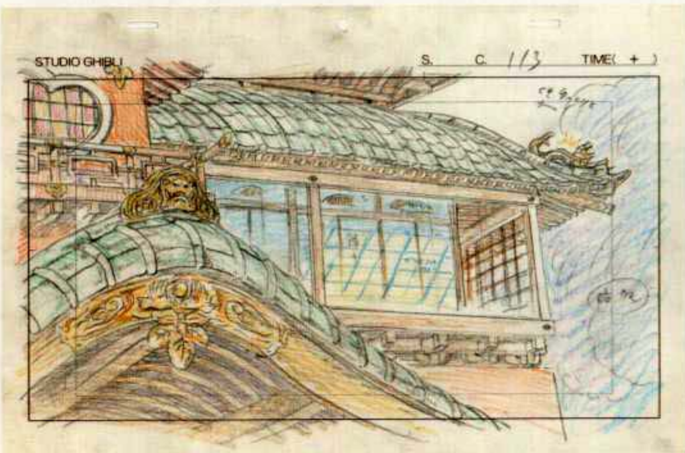
52



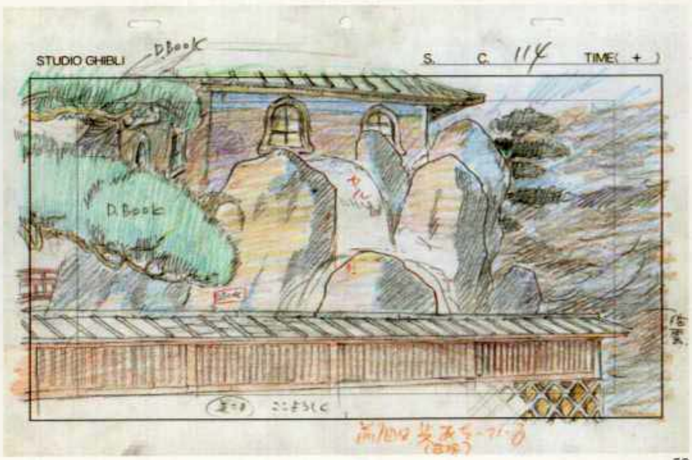
53



54



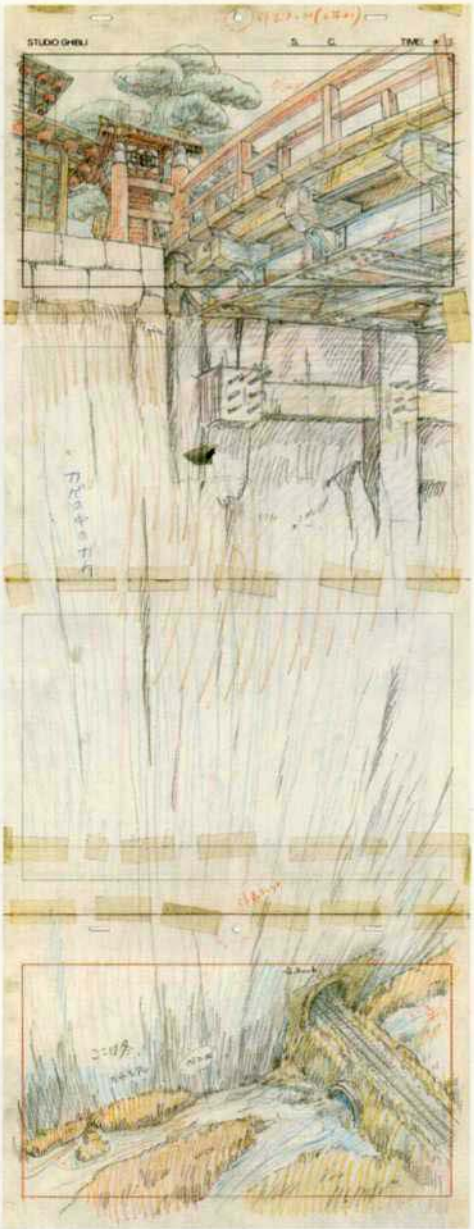
55



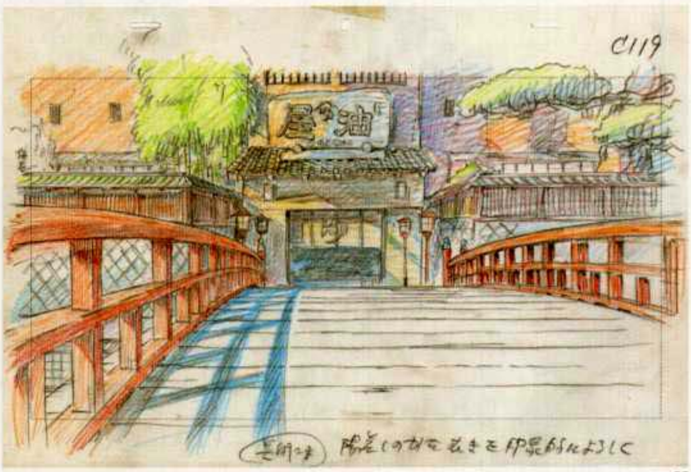
56



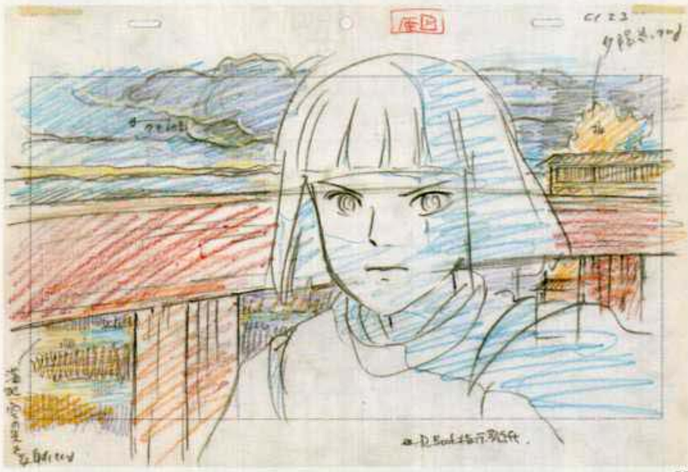
57



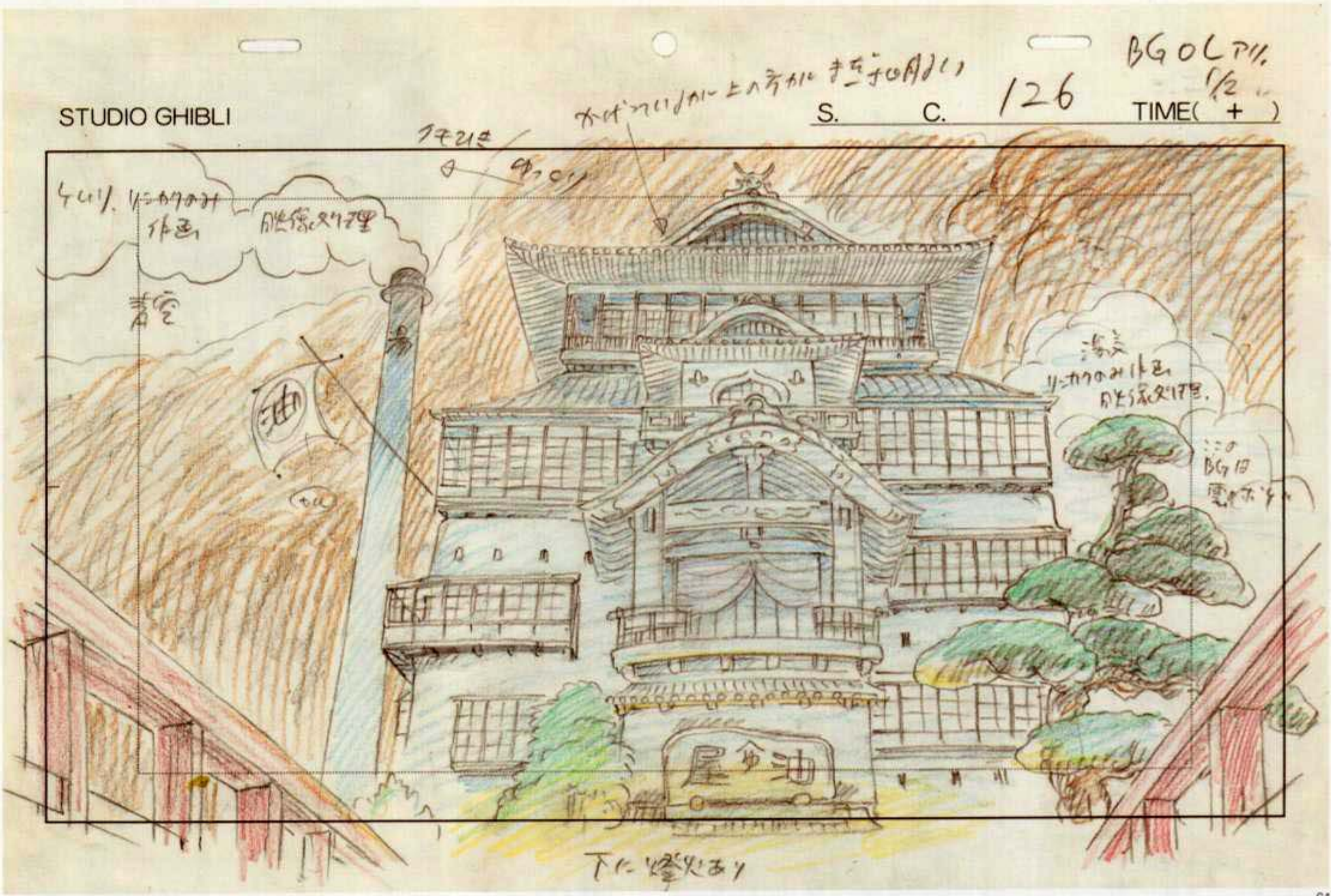
58



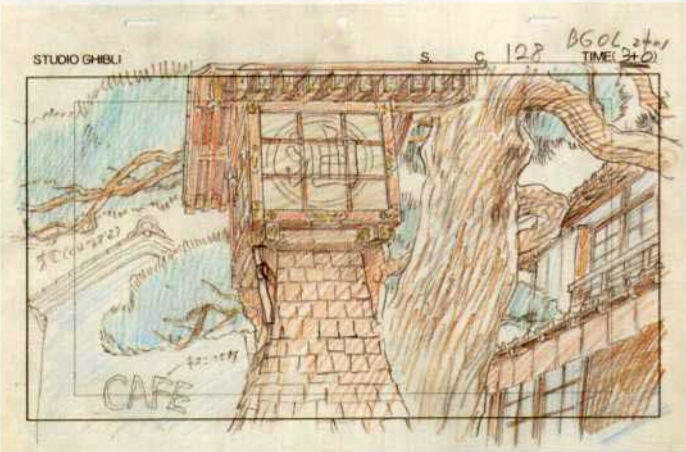
59



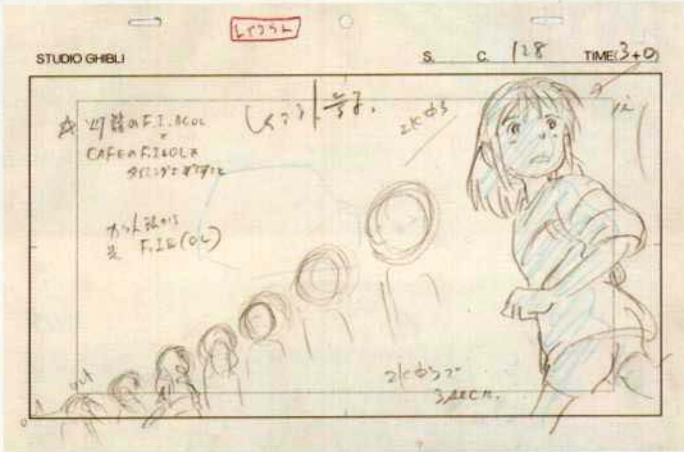
60


STUDIO GHIBLI
S. C. 126 TIME(+)
BG OL

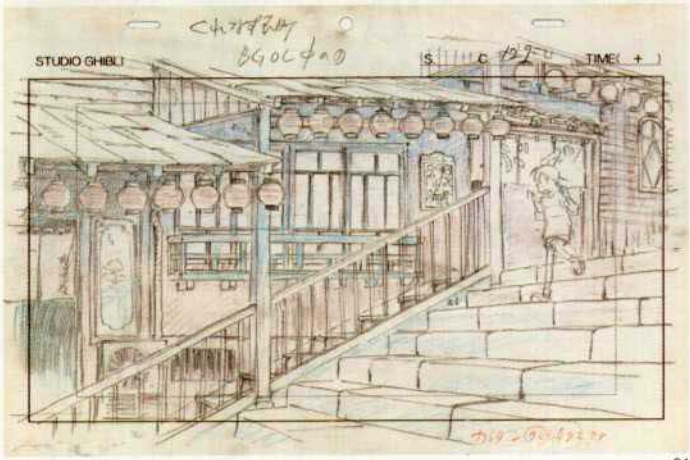
61


STUDIO GHIBLI
S. C. 128 TIME(3+0)
BG OL
CAFE

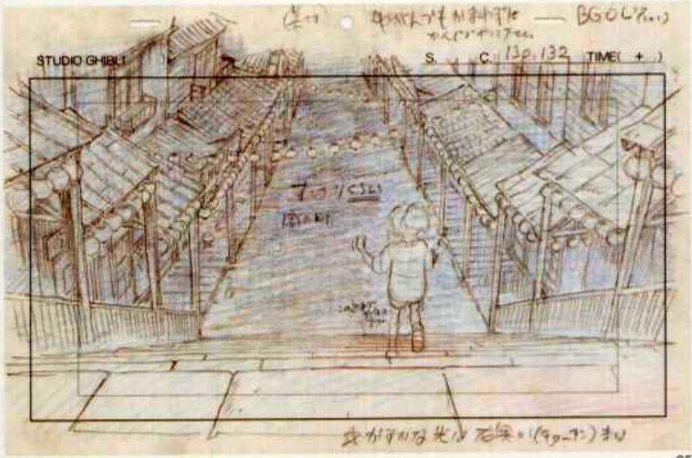
62


STUDIO GHIBLI
S. C. 128 TIME(3+0)

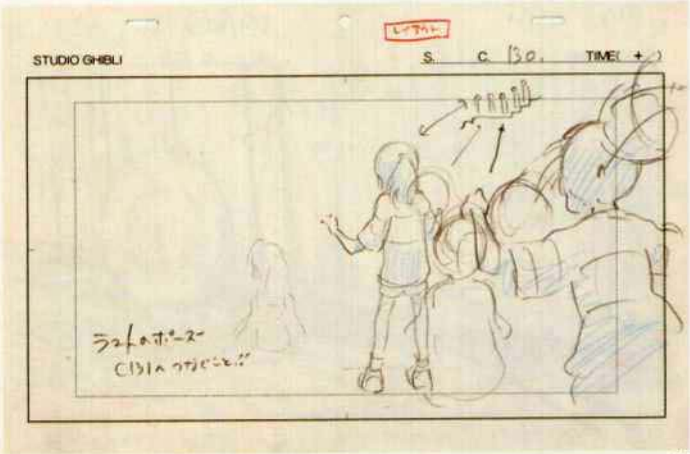
63


STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)

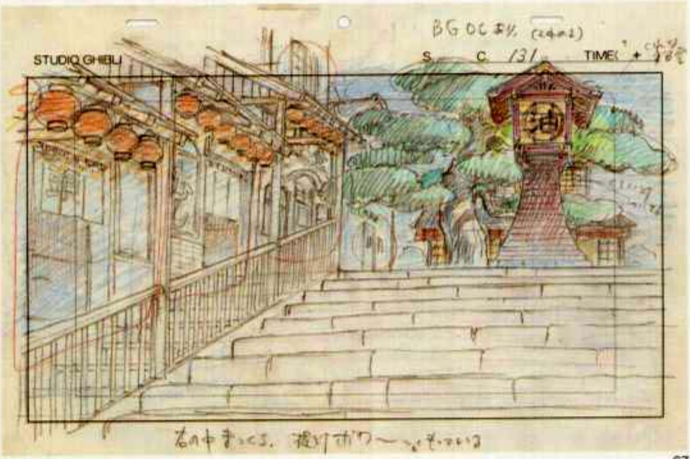
64



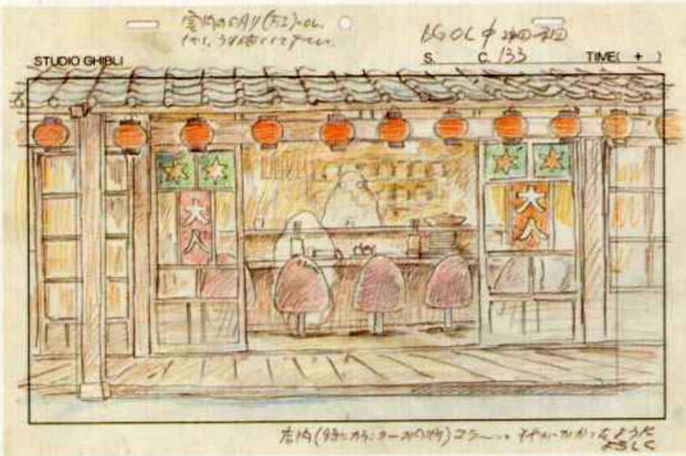
65



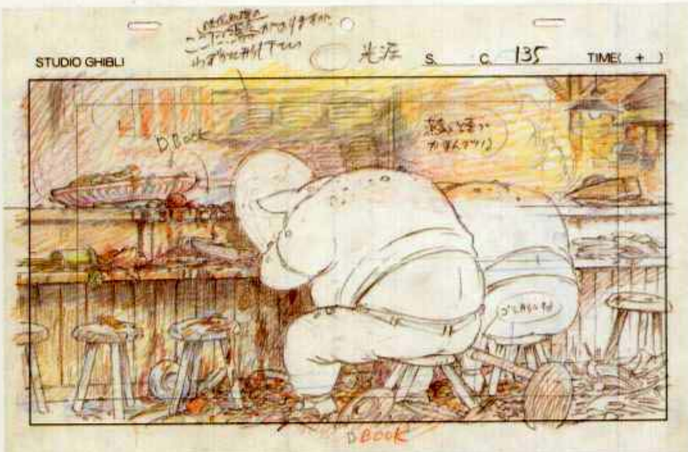
66



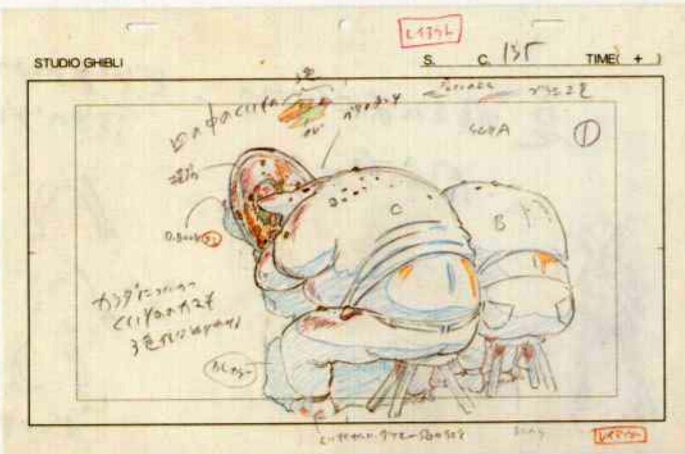
67



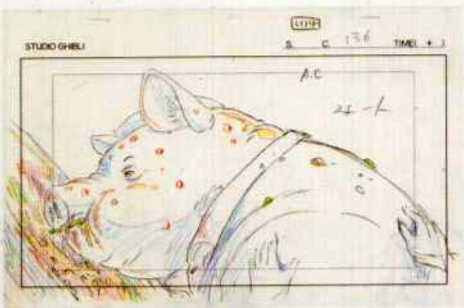
68



69



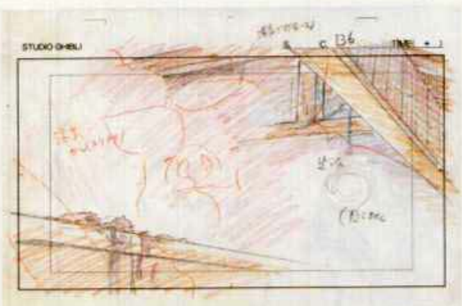
70



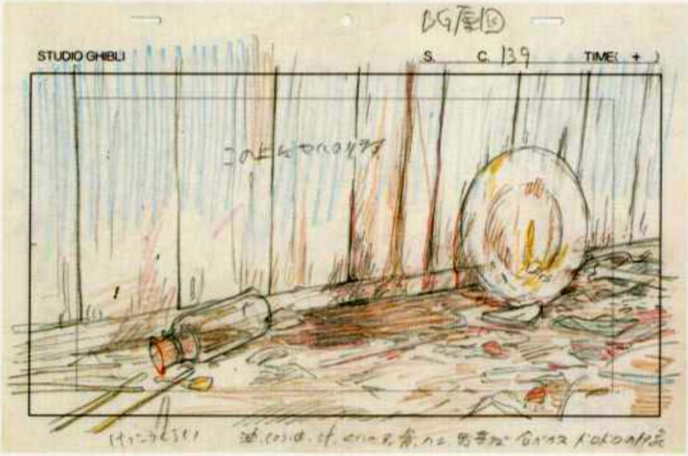
71



72



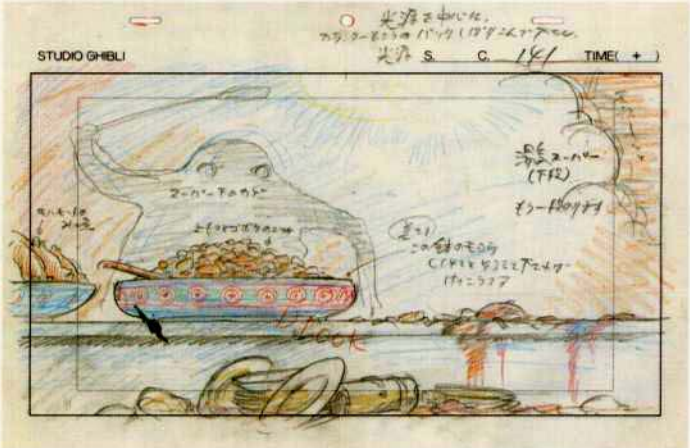
73



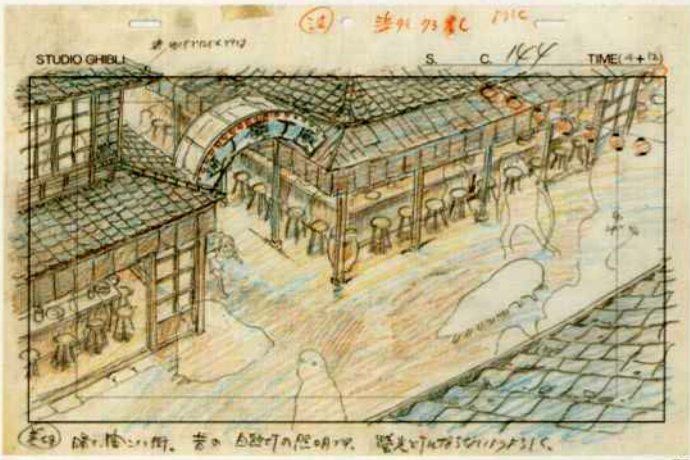
74



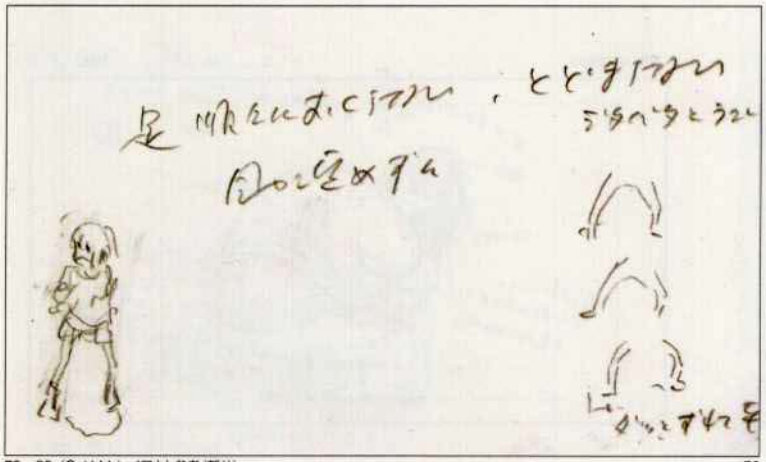
75



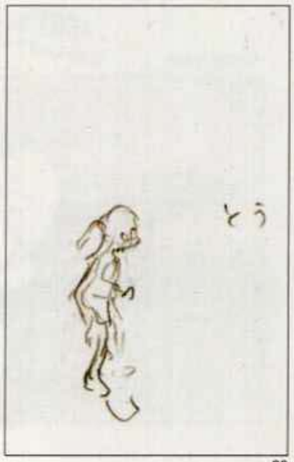
76



77

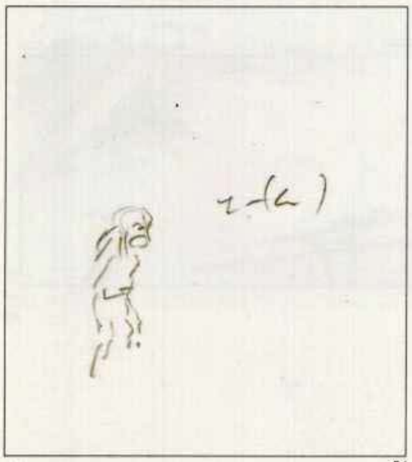

78

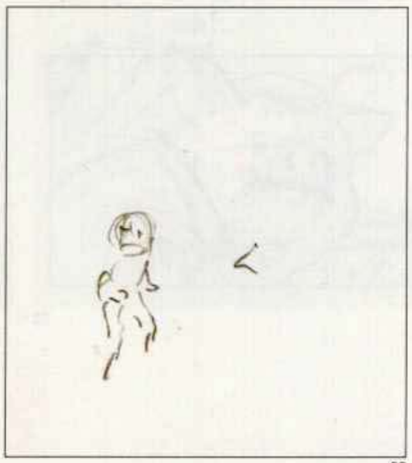

79



80

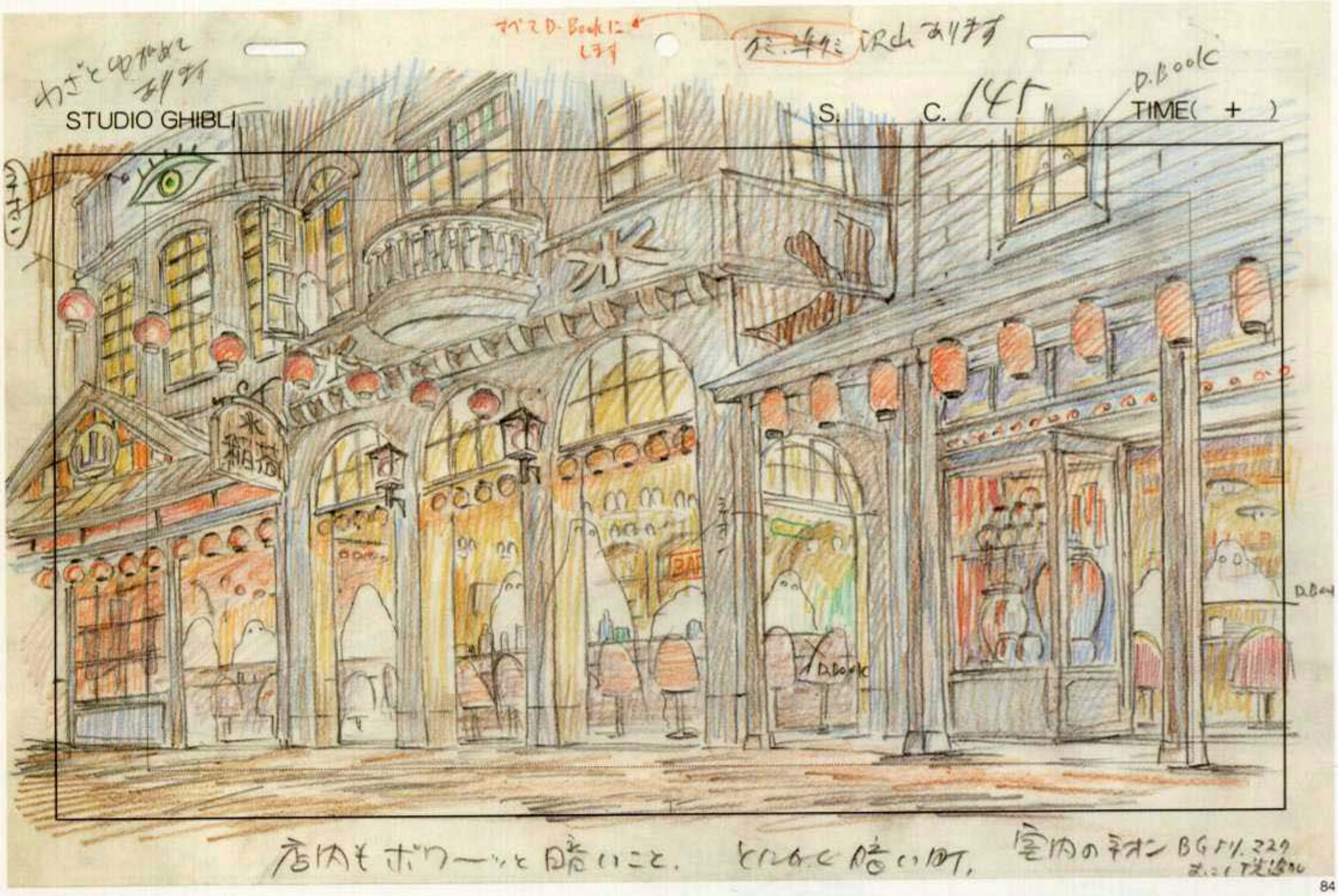
78〜83／Cut144 レイアウト参考（部分）


81



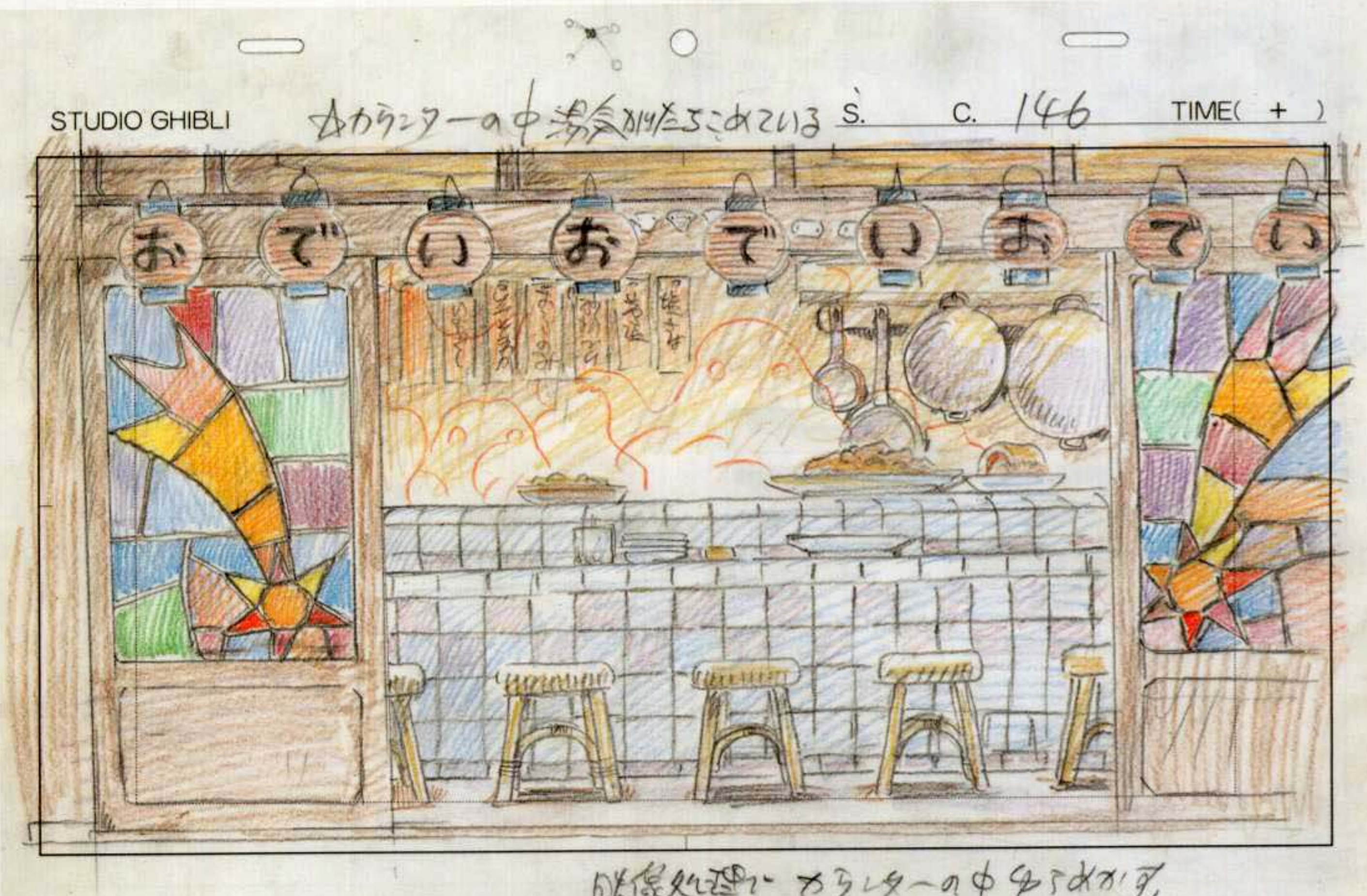
82


83



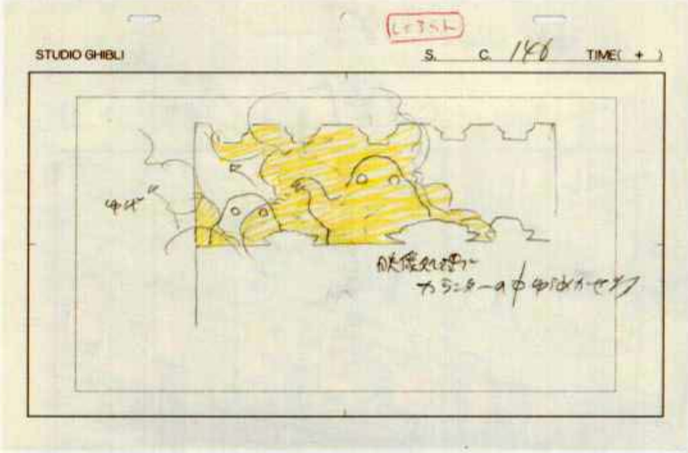
STUDIO GHIBLI
S.
C. 145
TIME(+)
D.Book
店内もボワーッと暗いこと。 とにかく暗い町。

84

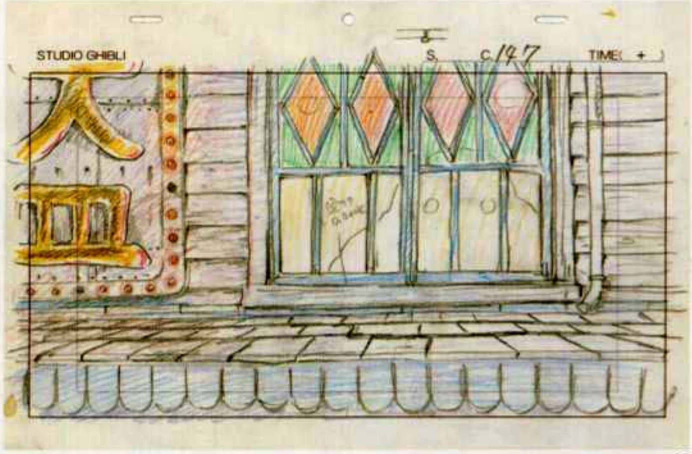


STUDIO GHIBLI
カウンターの中 湯気がたちこめている
S.
C. 146
TIME(+)
おでい おでい おでい
映像処理で カウンターの中 ゆらめかす

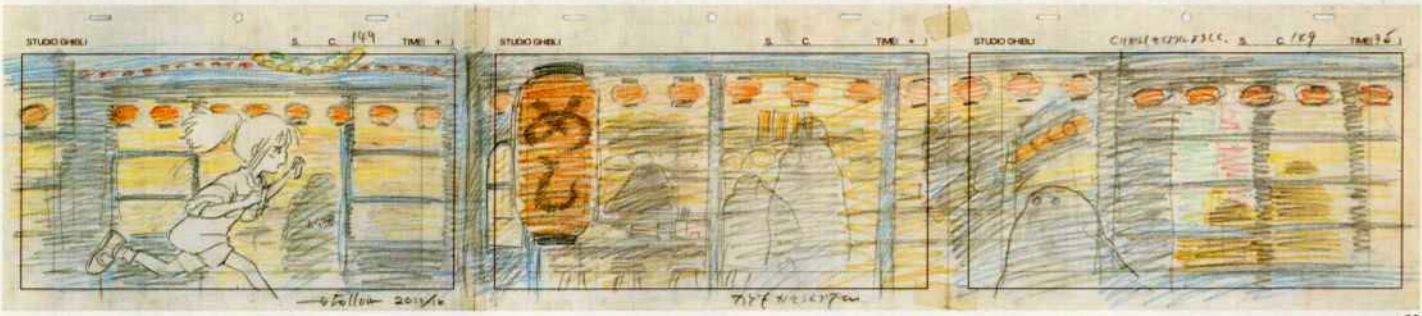
85



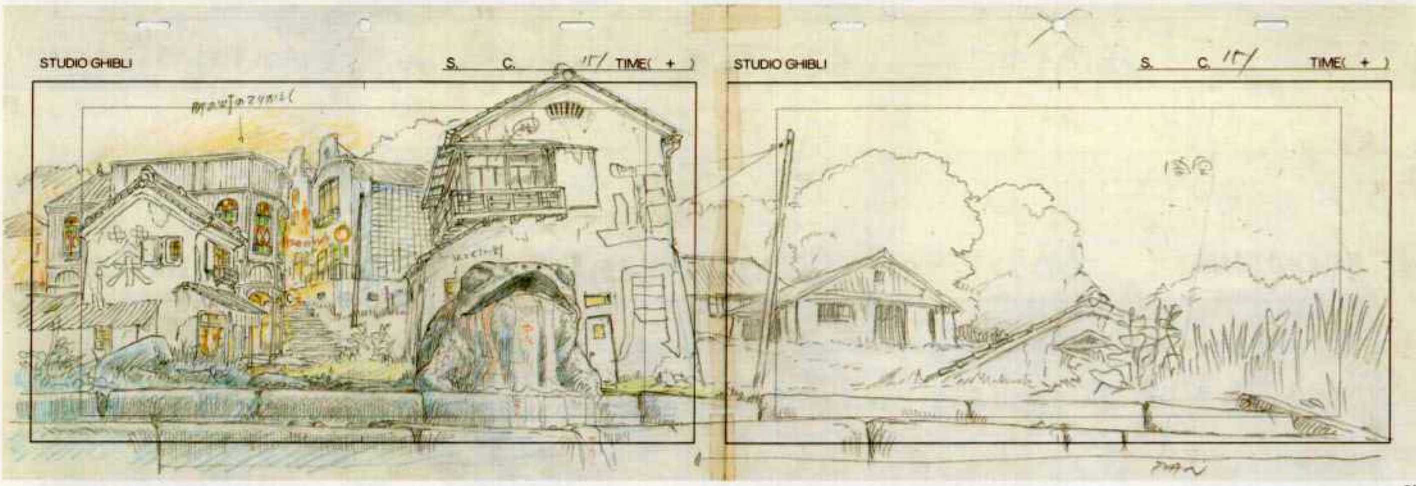
86



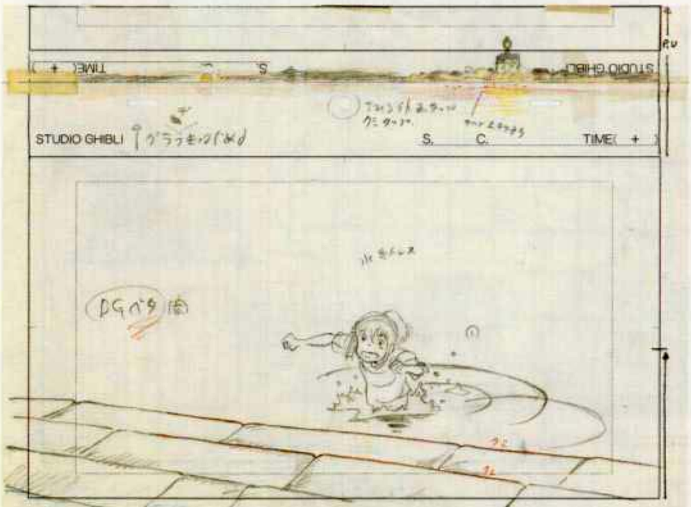
87



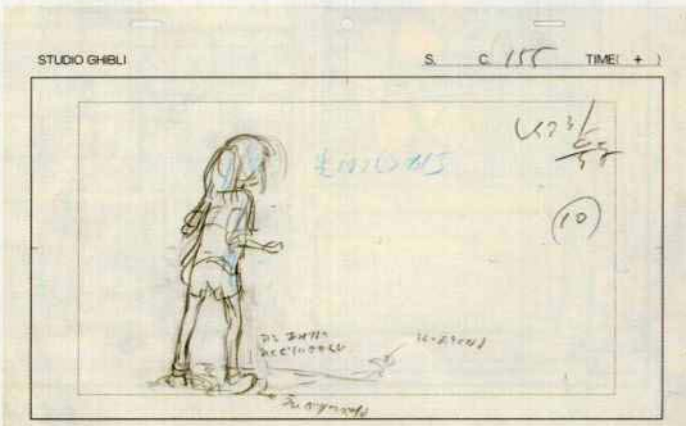
88



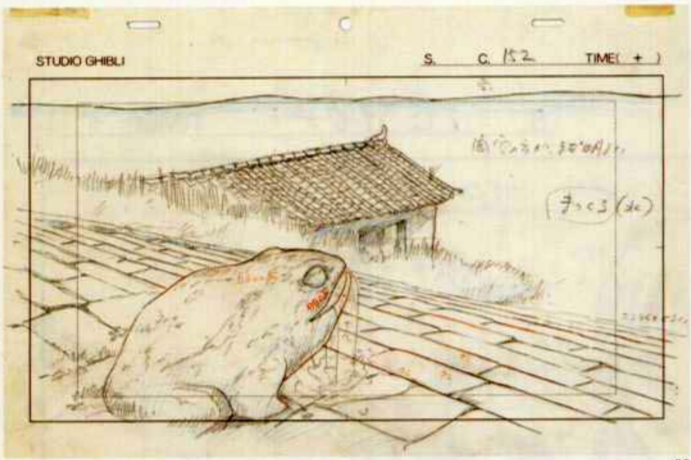
89



90



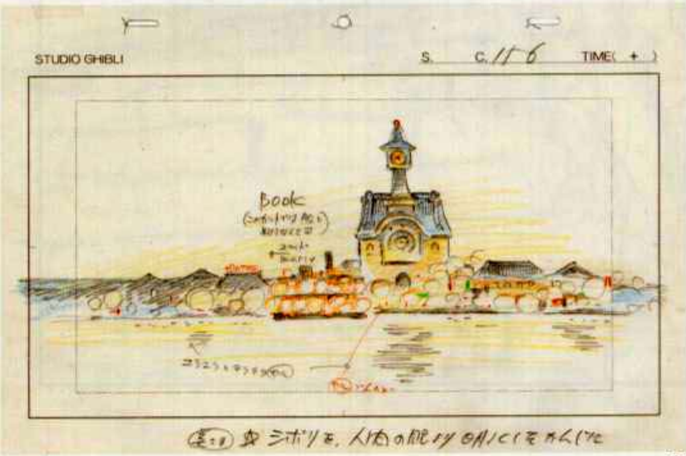
91



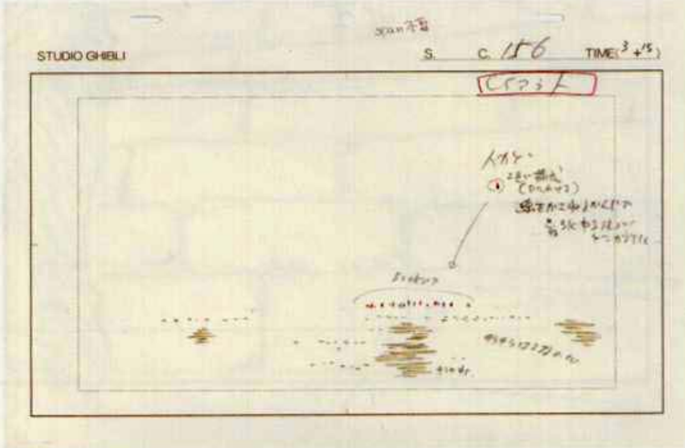
92



93



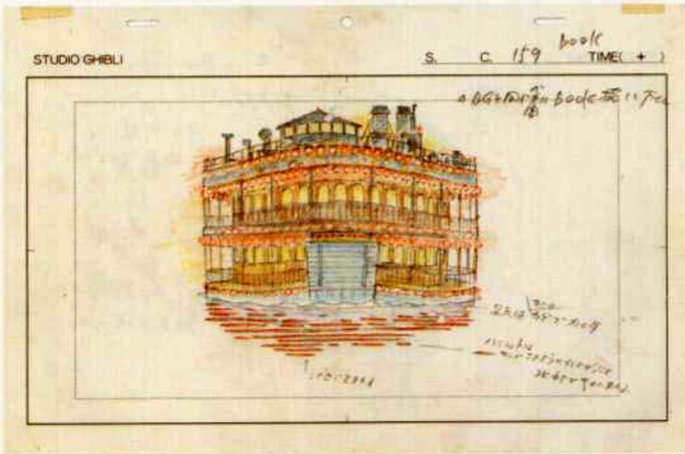
94



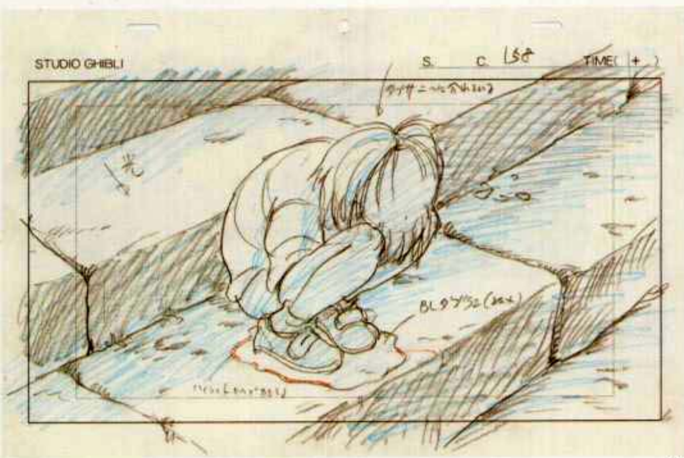
95



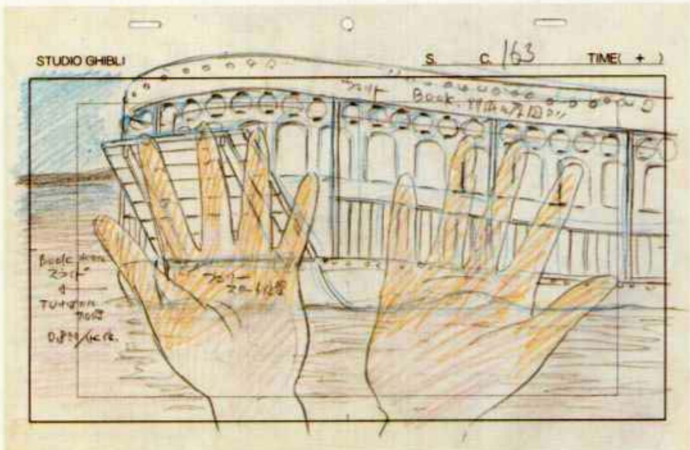
96



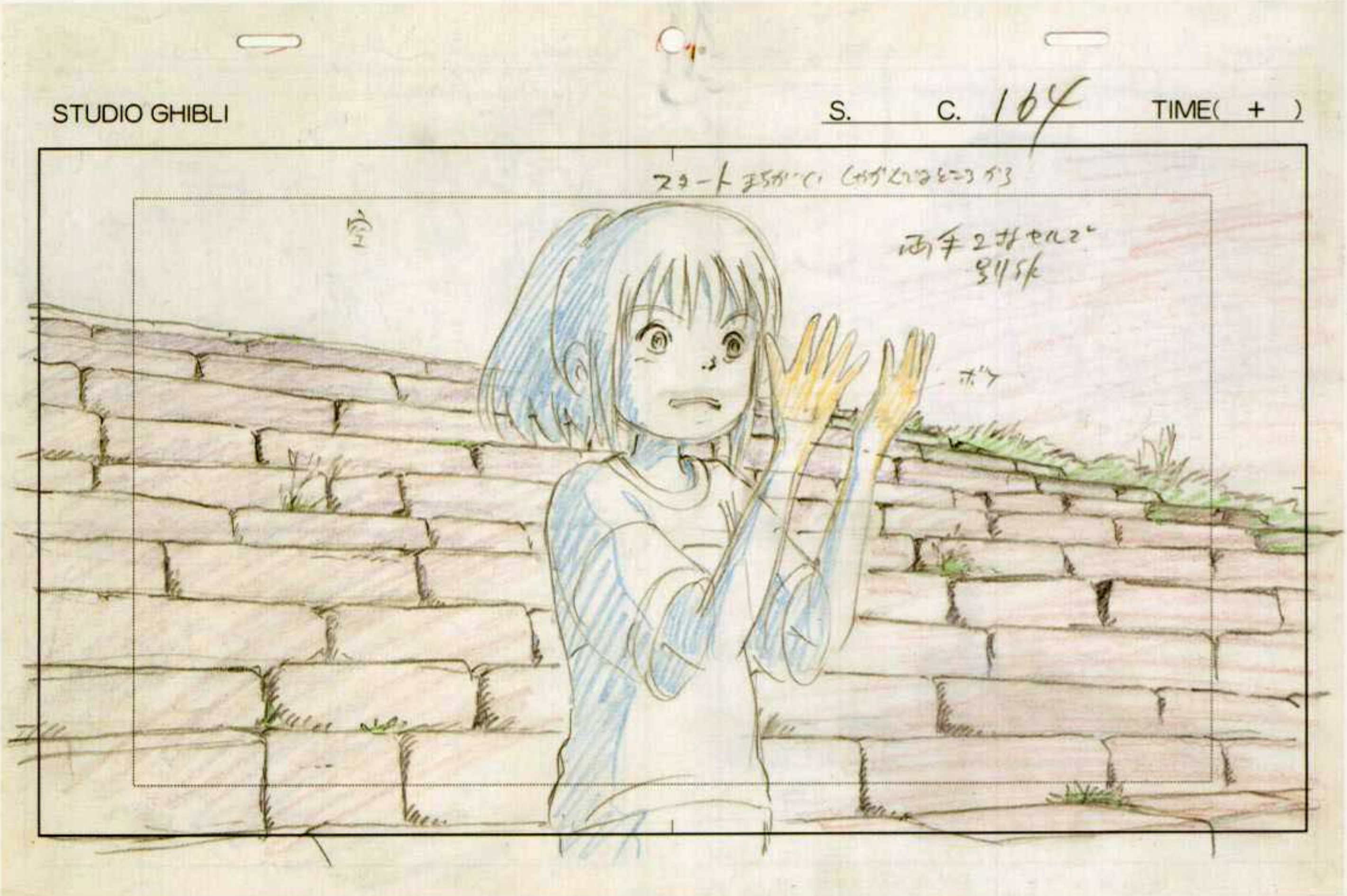
97



98



99



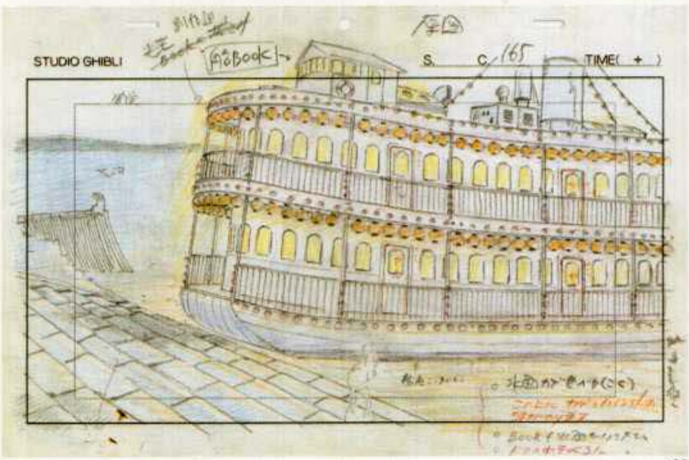
100



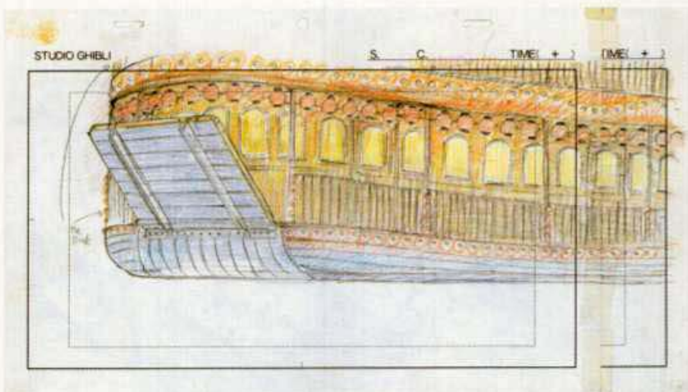
101



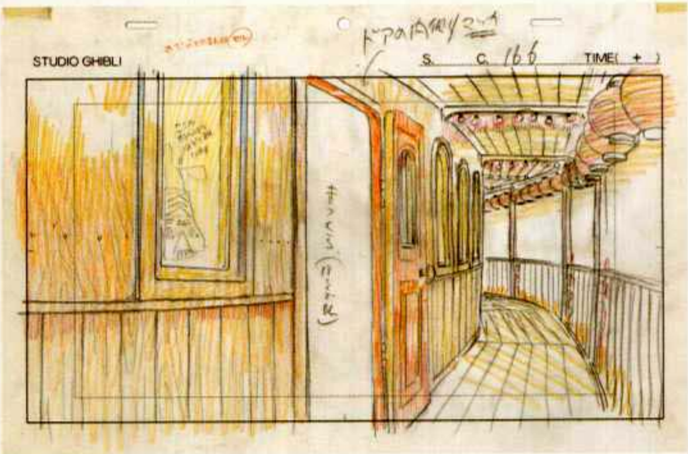
102



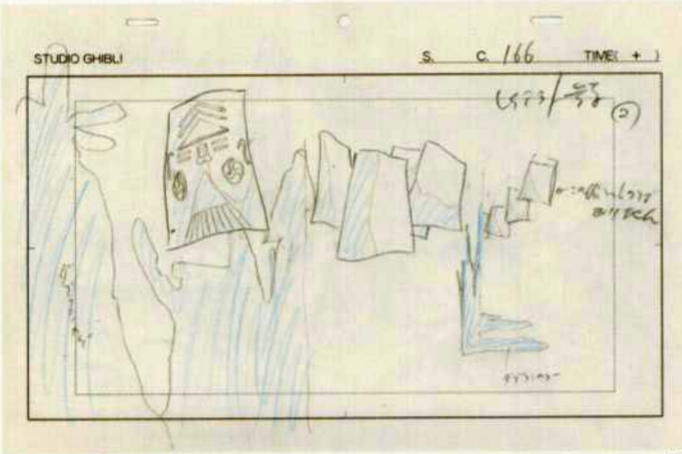
103



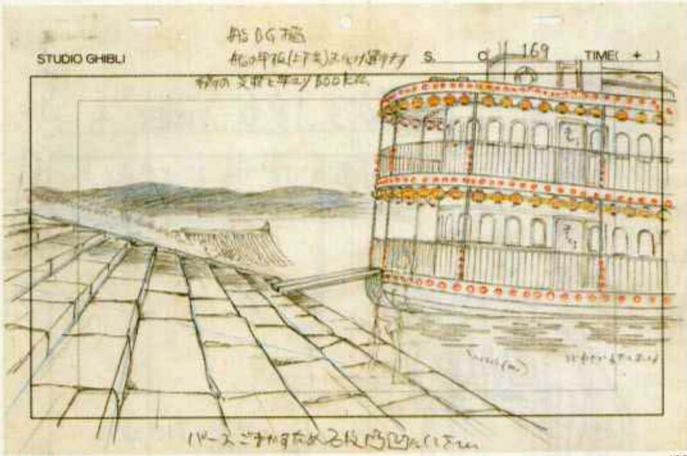
104



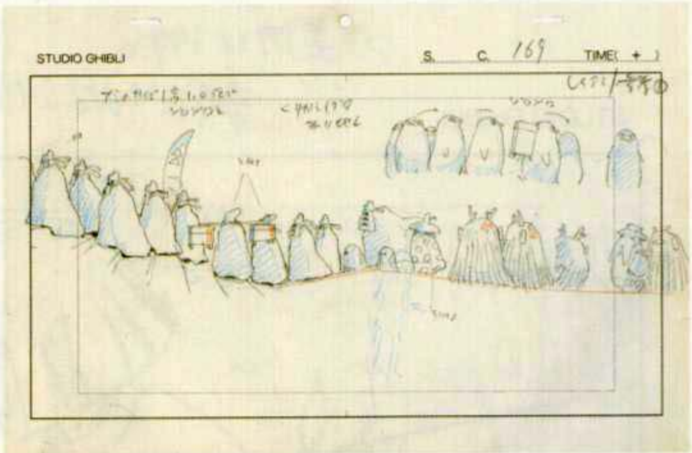
105



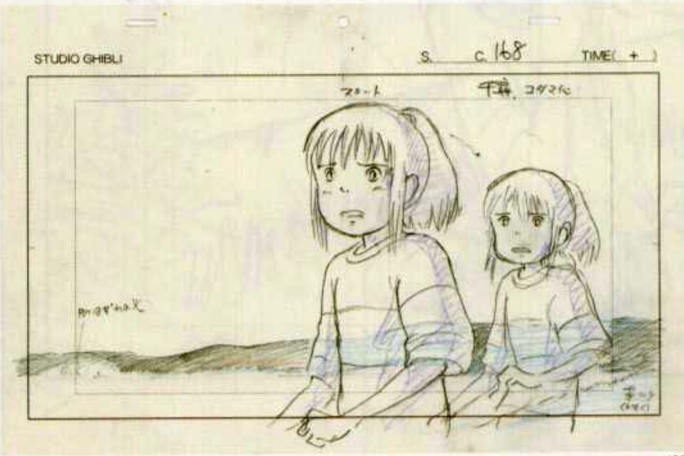
106



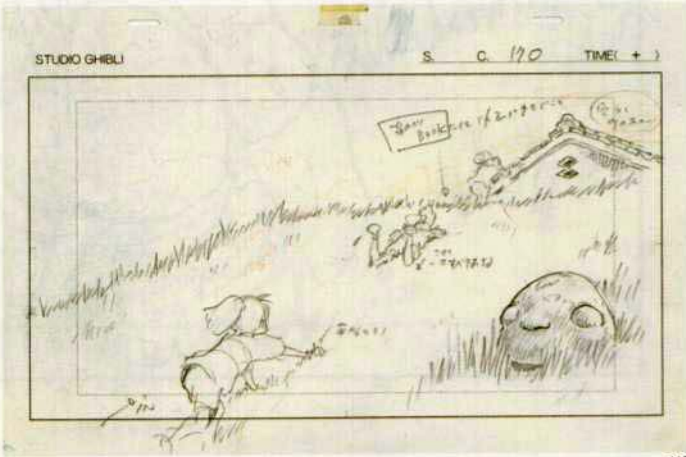
107



108



109



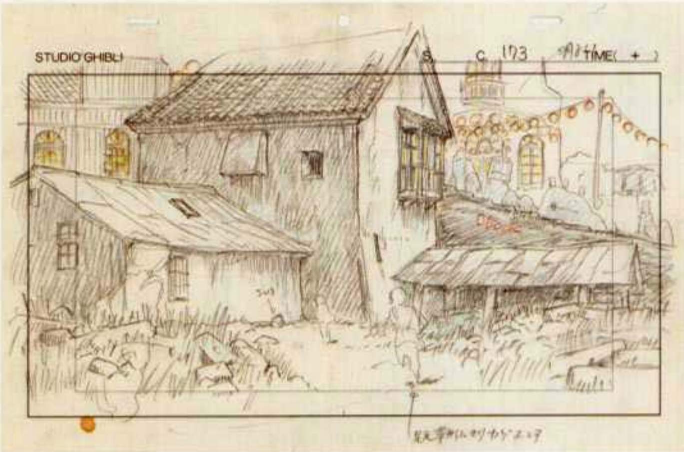
110



111



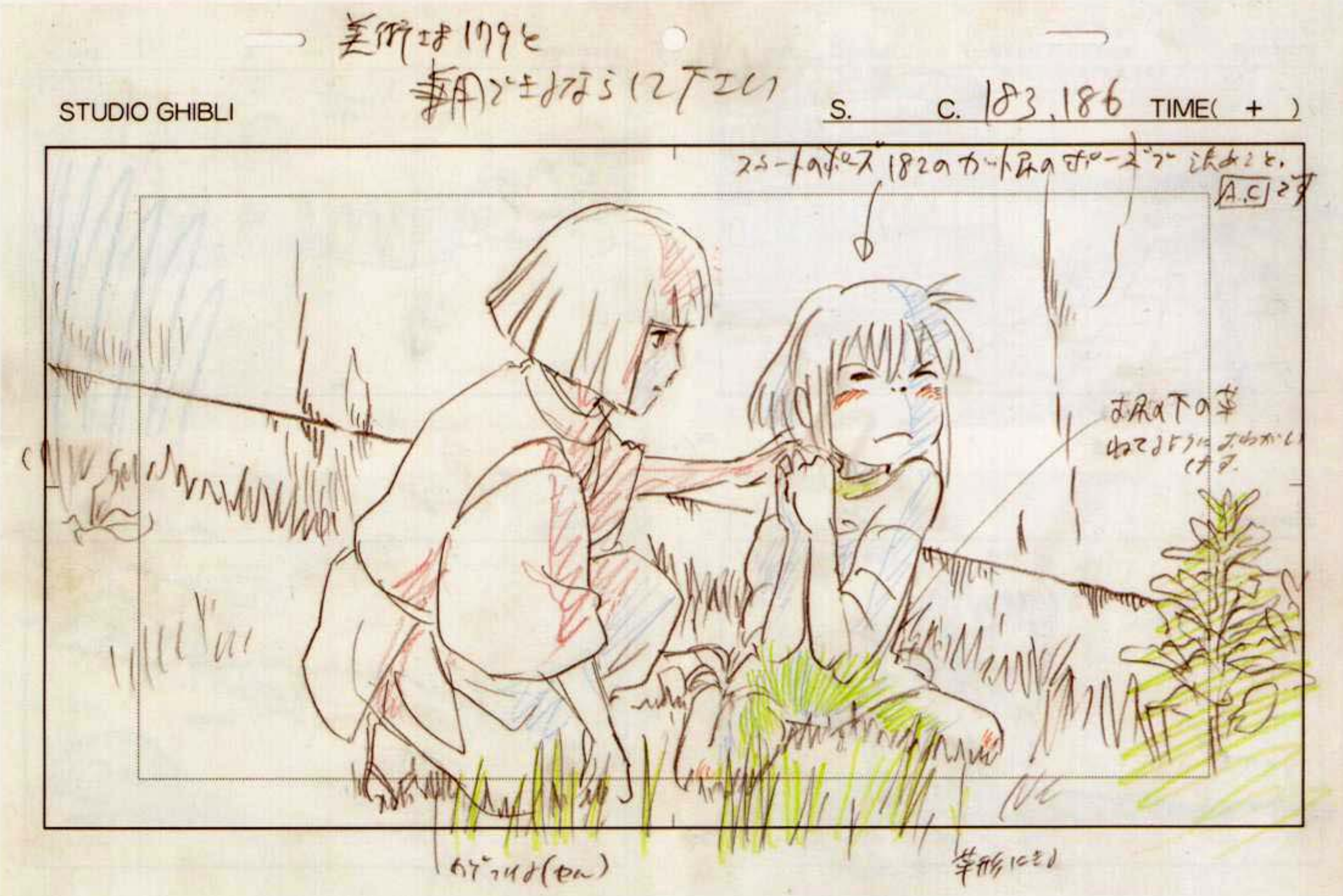
112



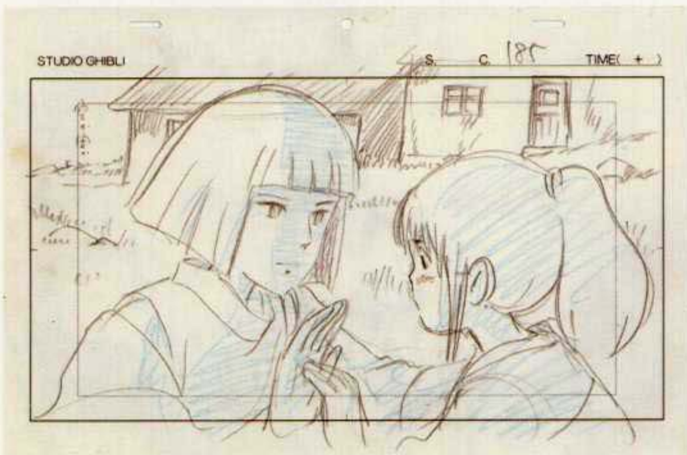
113



114



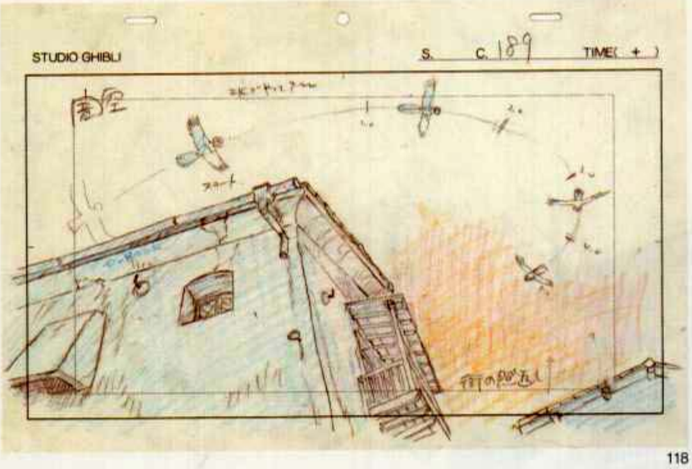
115



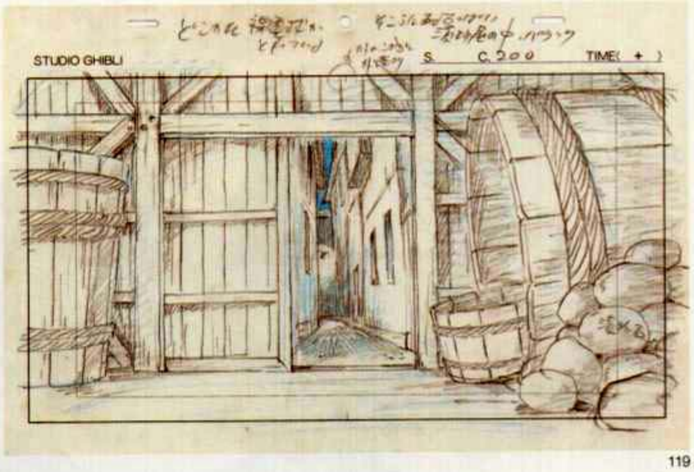
116



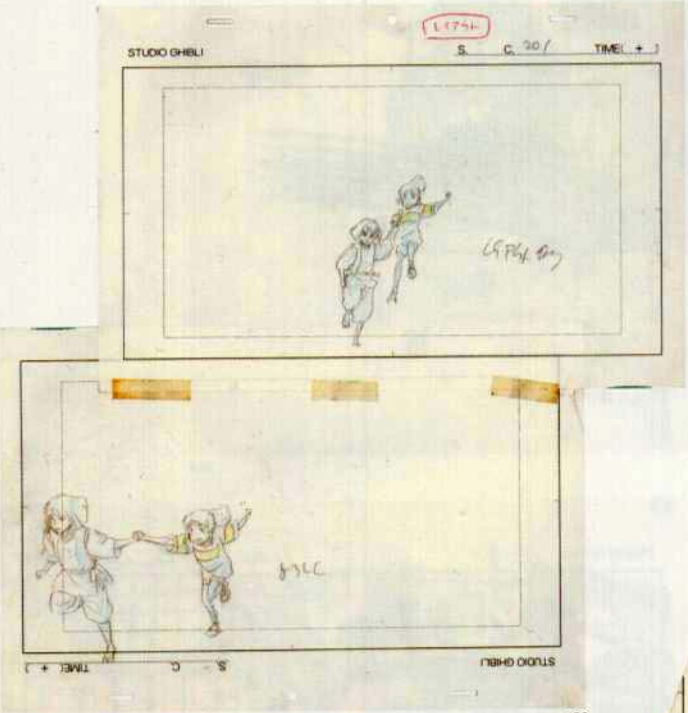
117



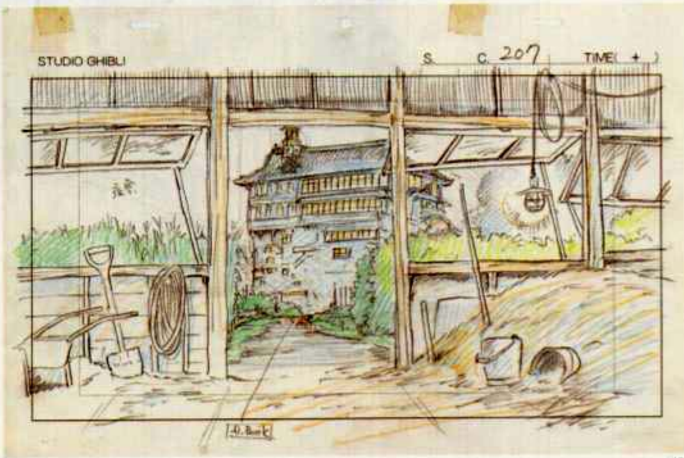
118



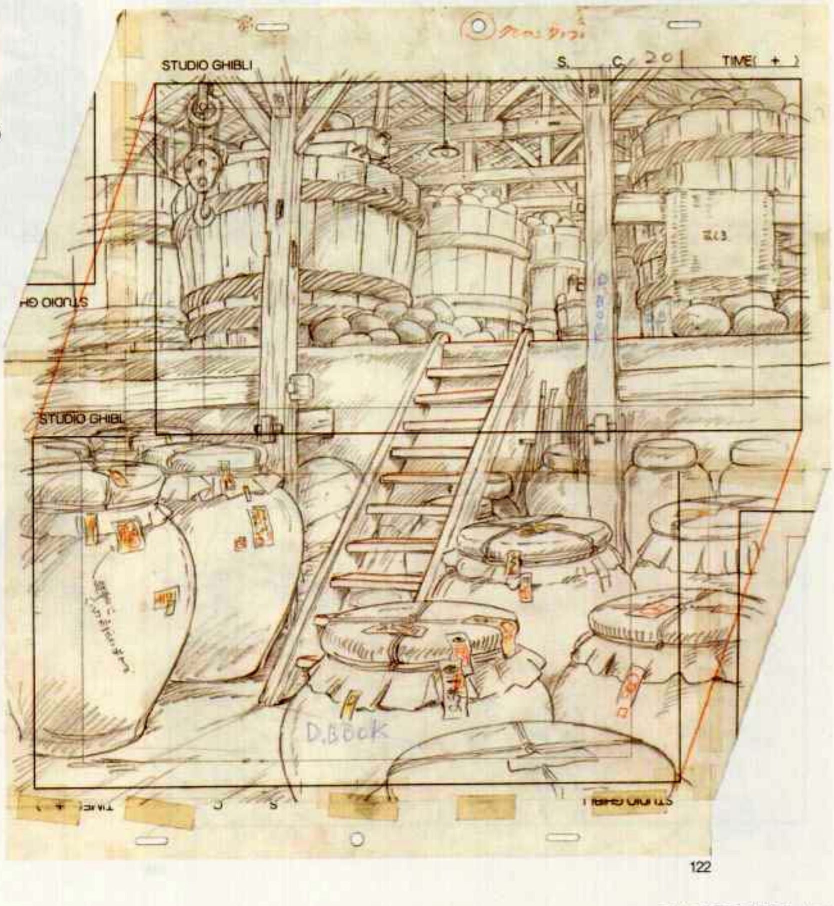
119



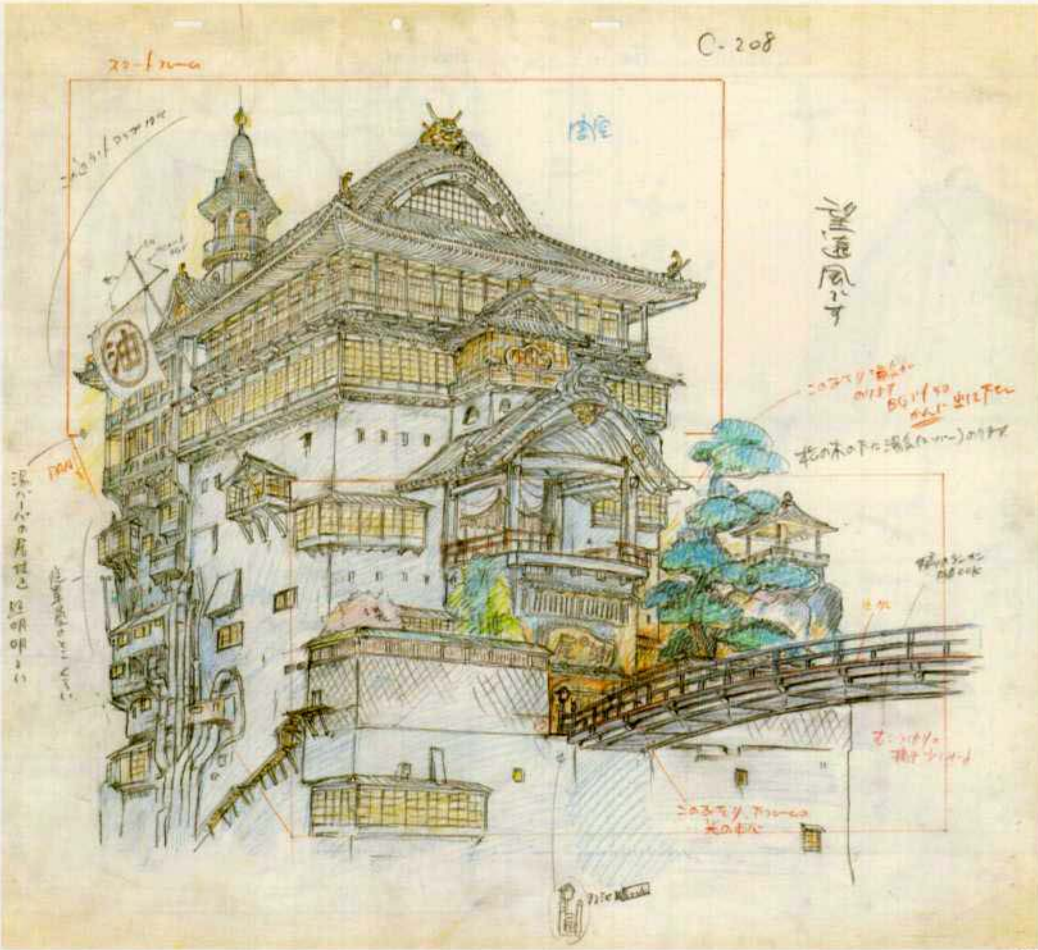
120



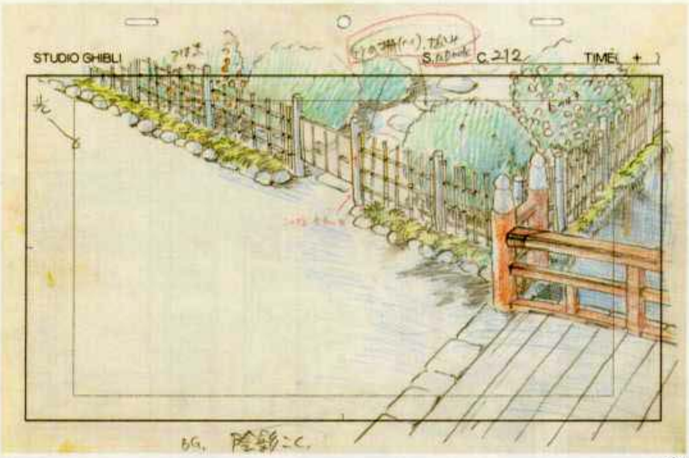
121



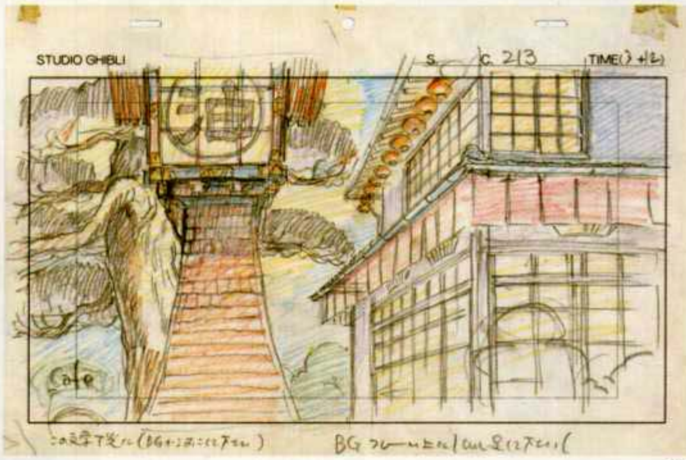
122



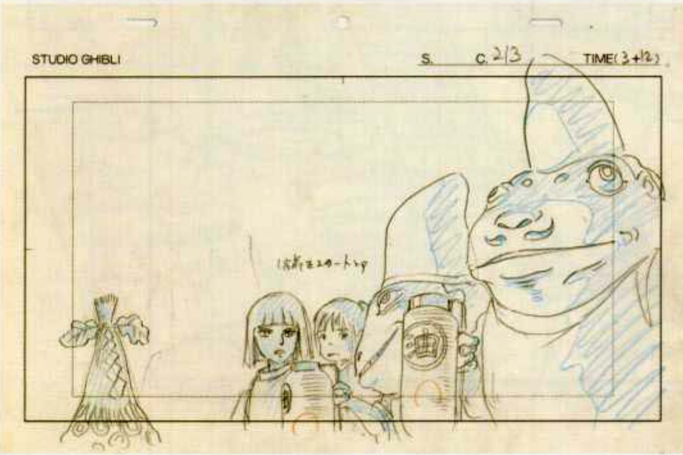
123



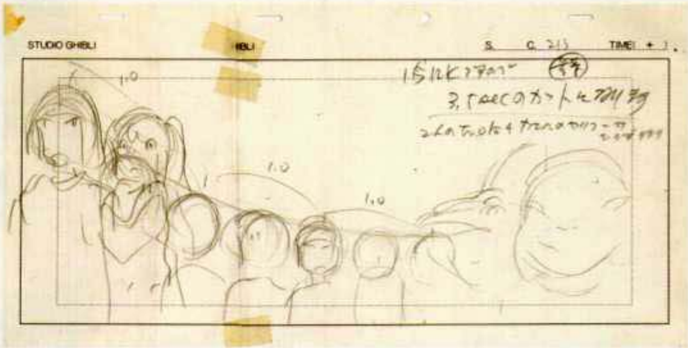
124



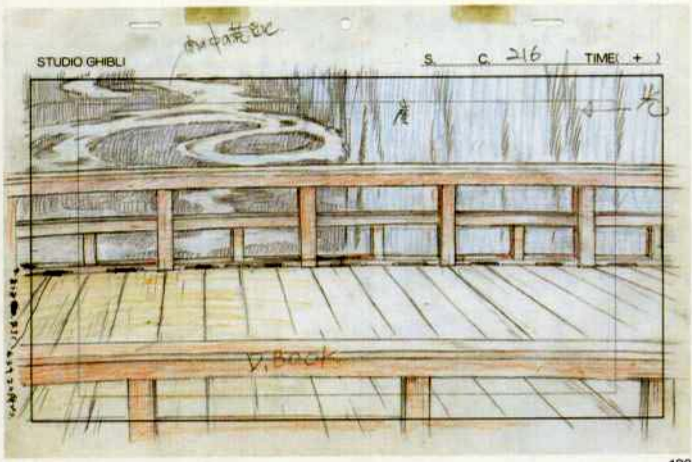
125



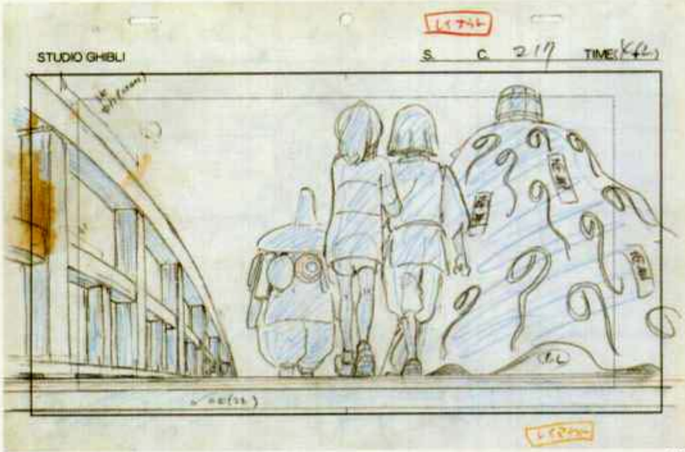
126



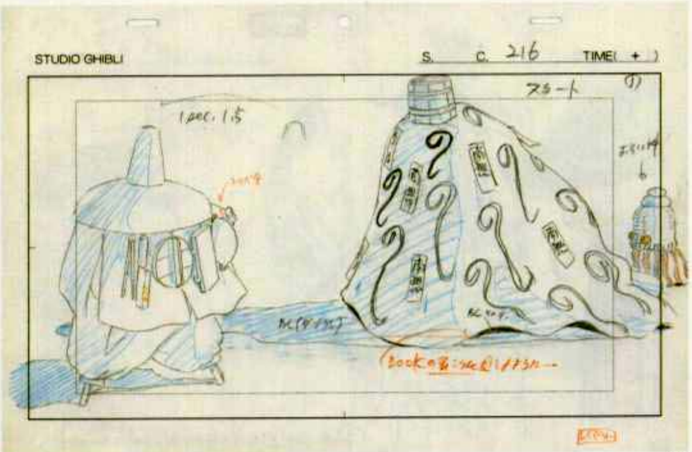
127



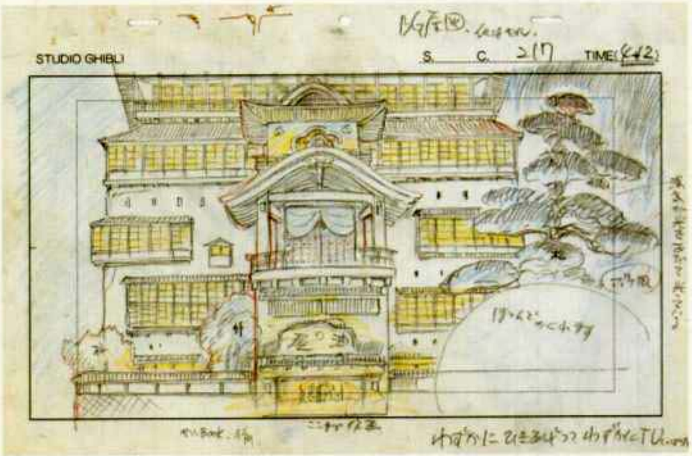
128



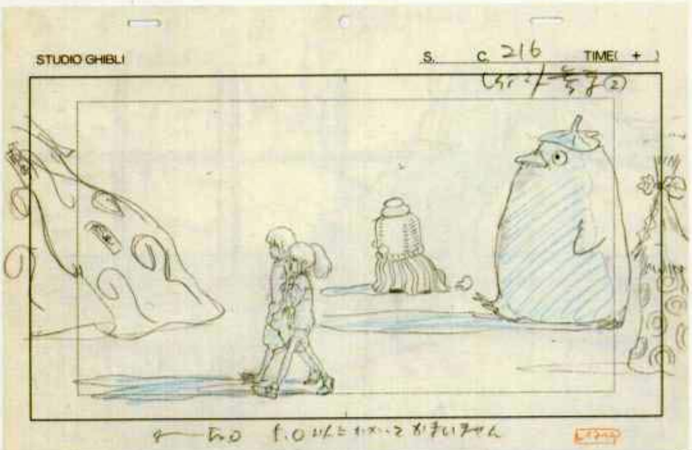
129



130



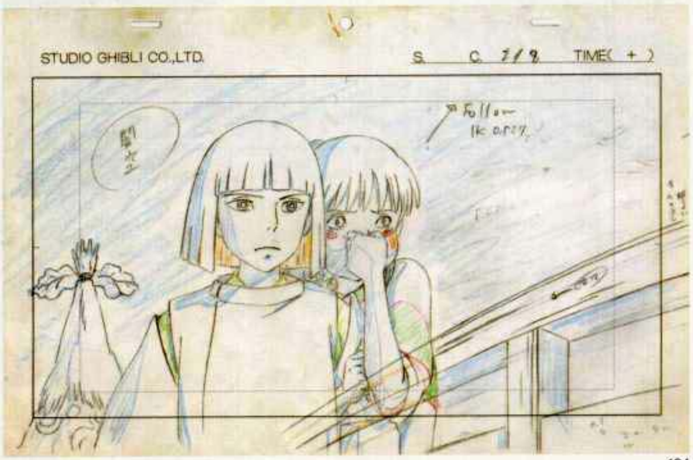
131



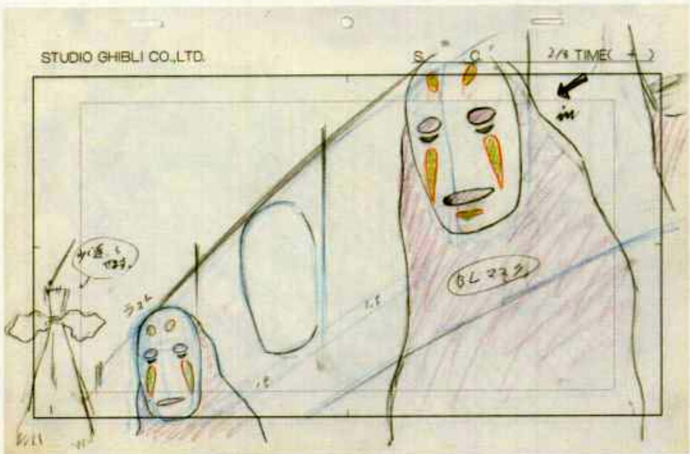
132



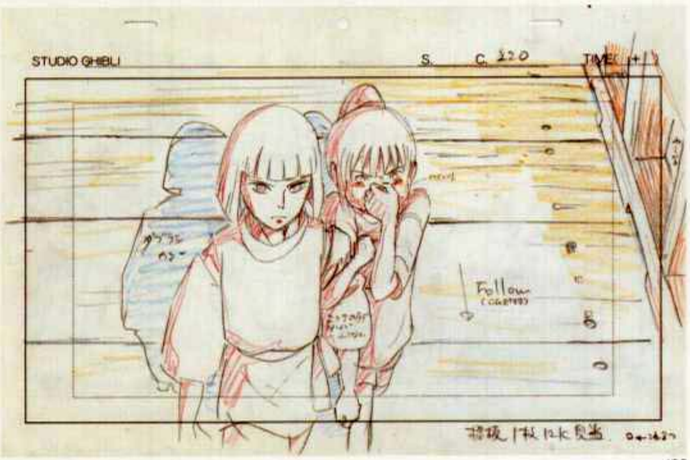
133



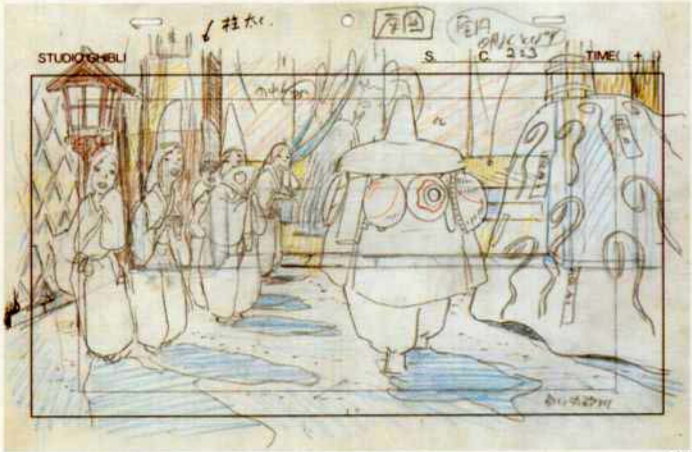
134



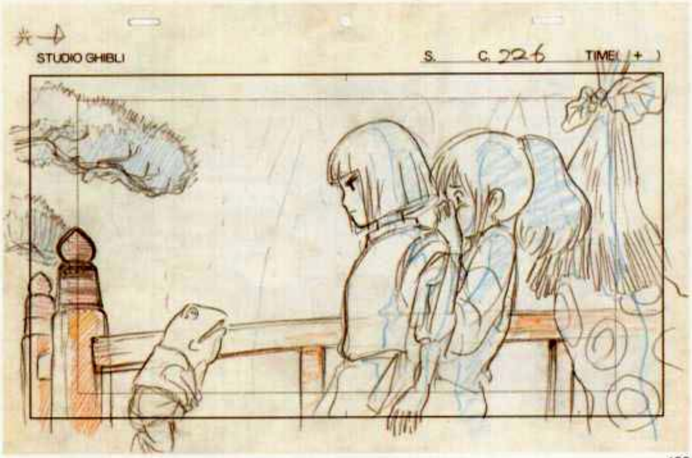
135



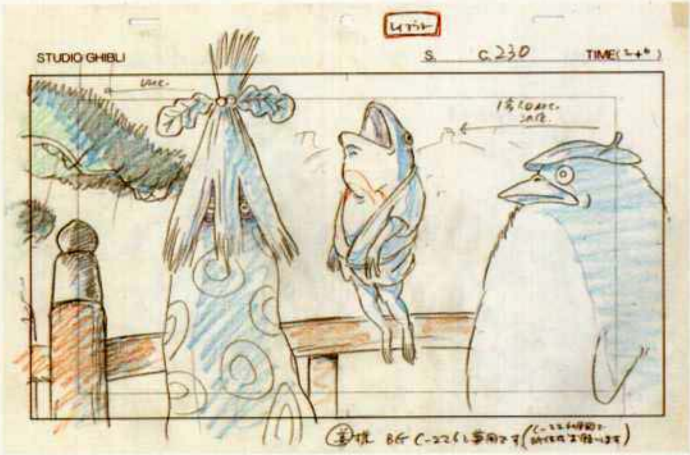
136



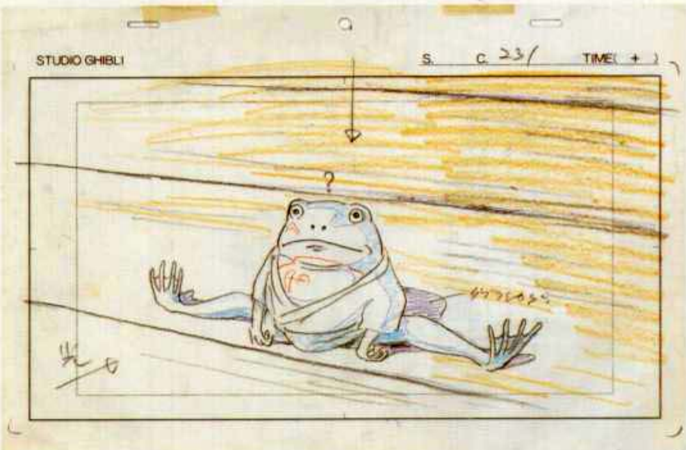
137



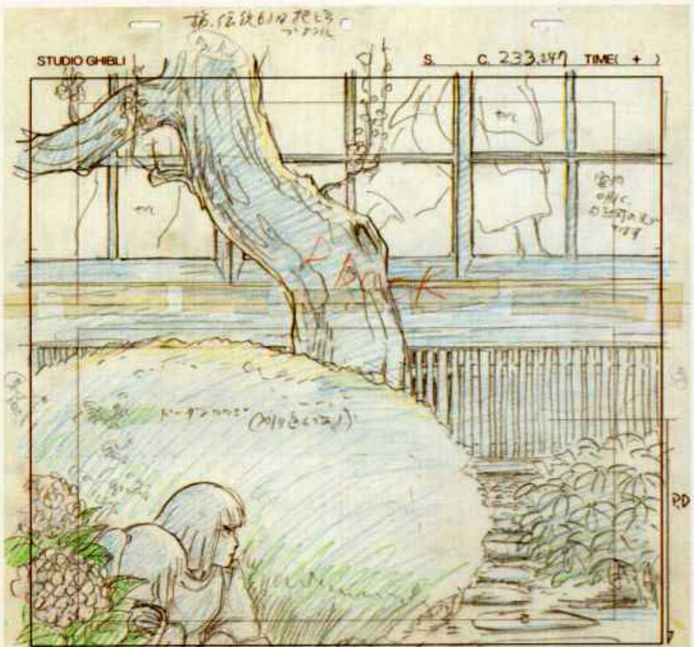
138



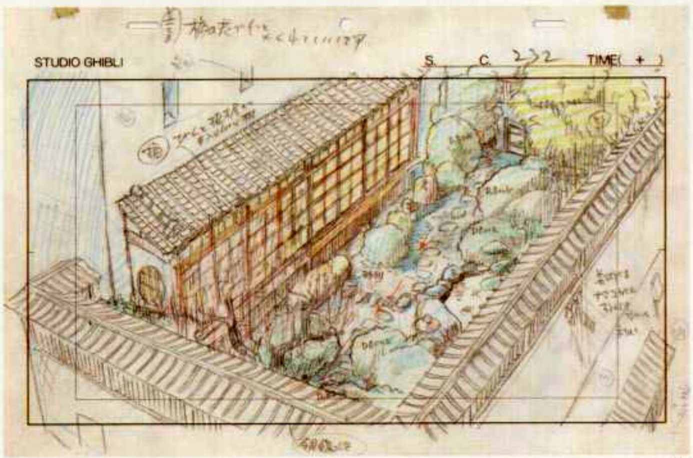
139



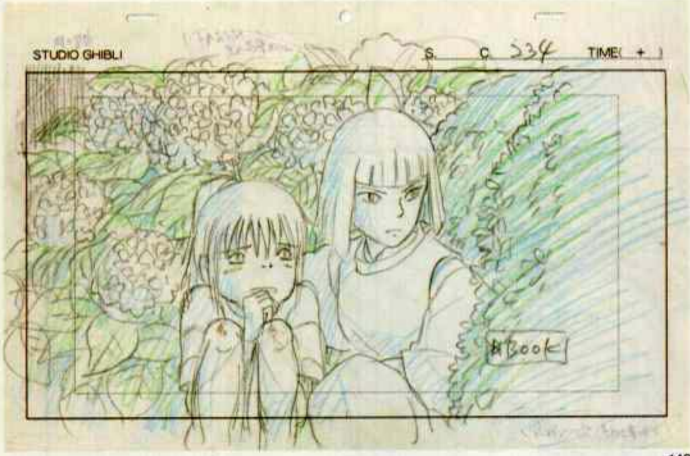
140



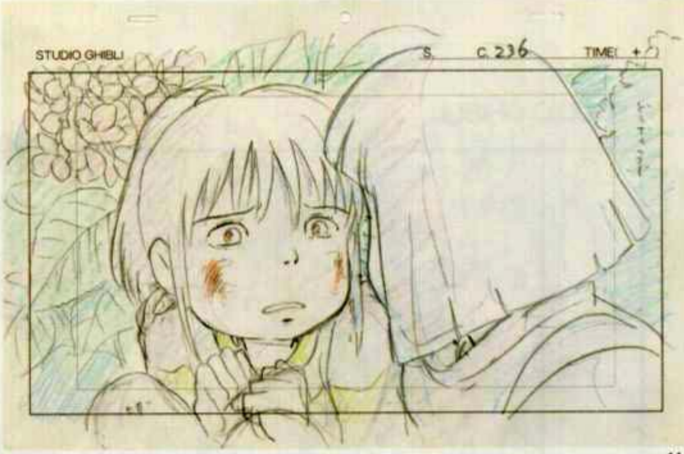
142



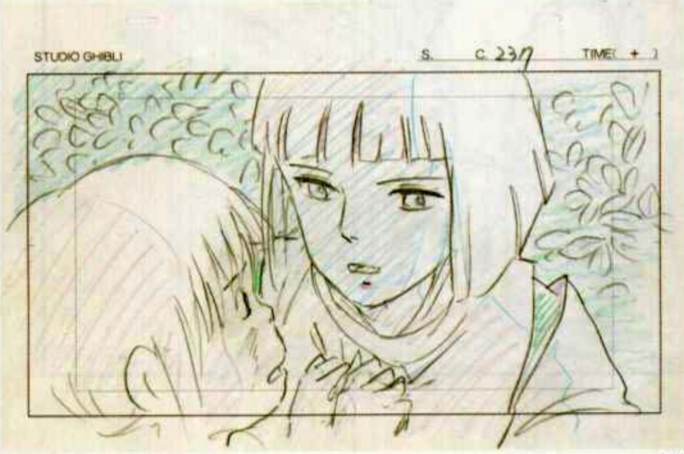
141



143



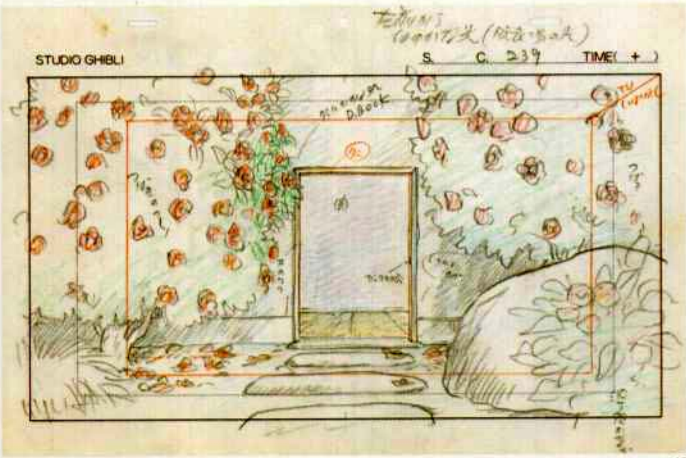
144



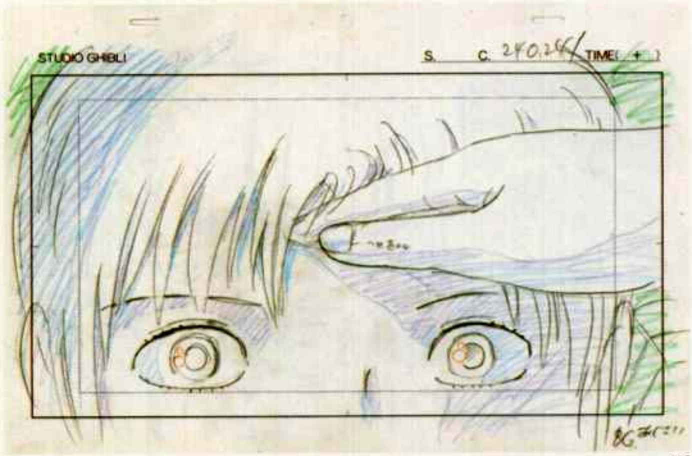
145



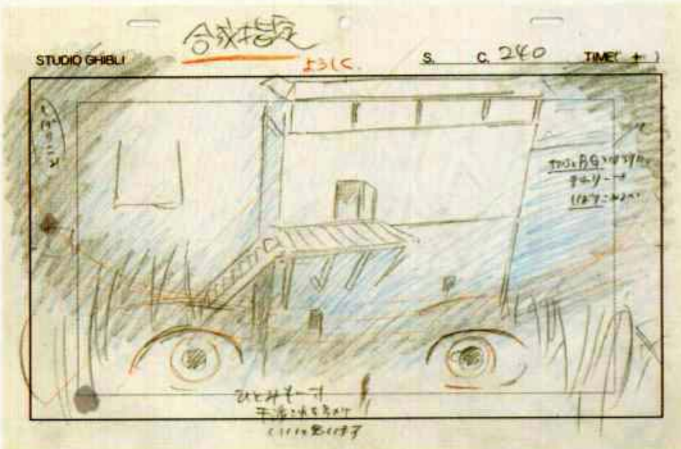
146



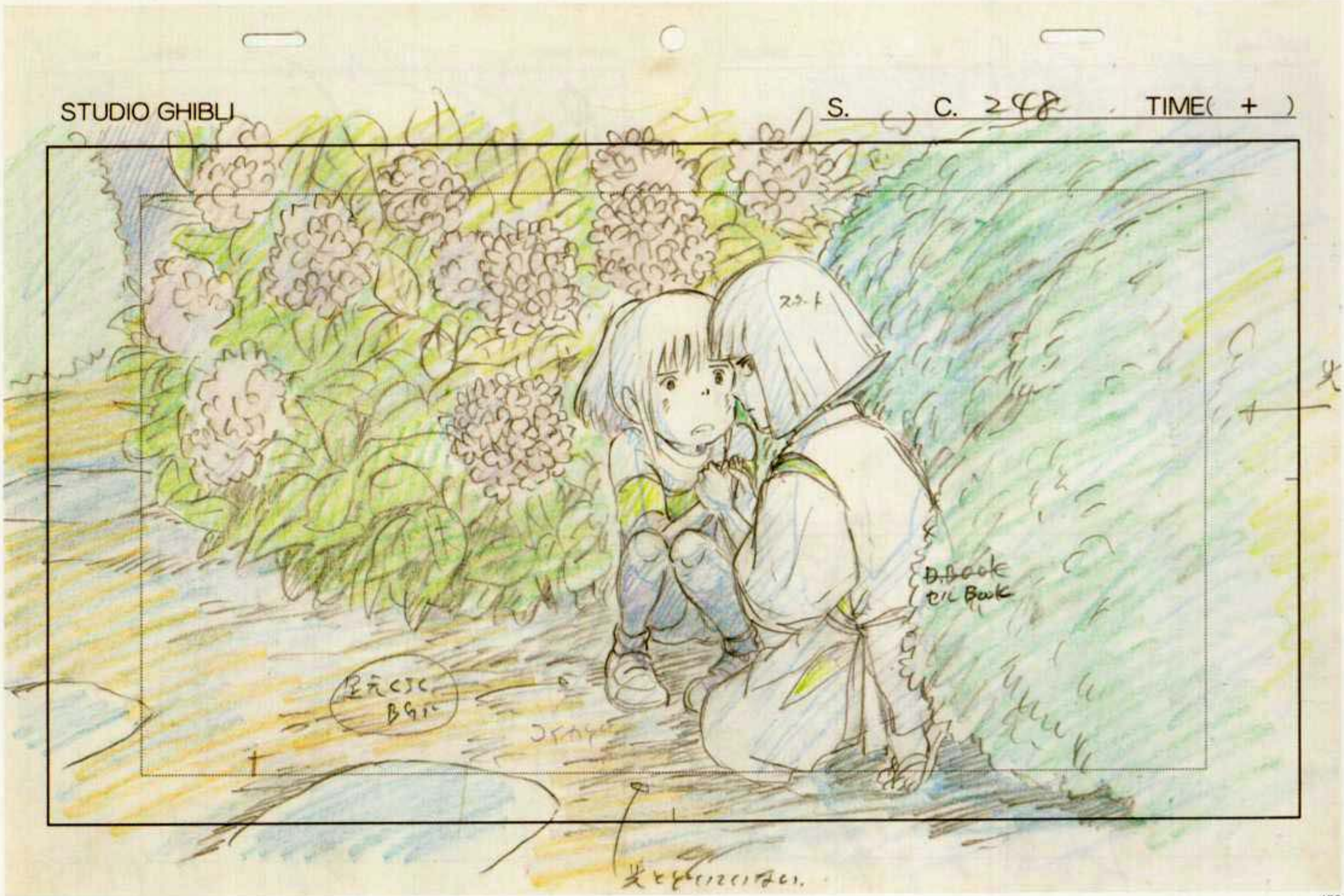
147



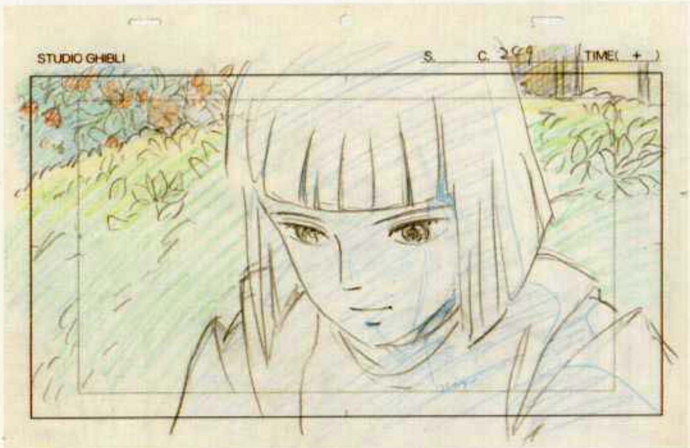
148



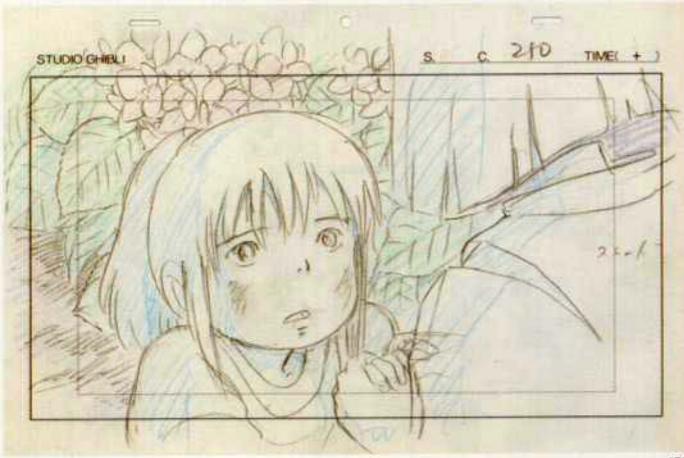
149



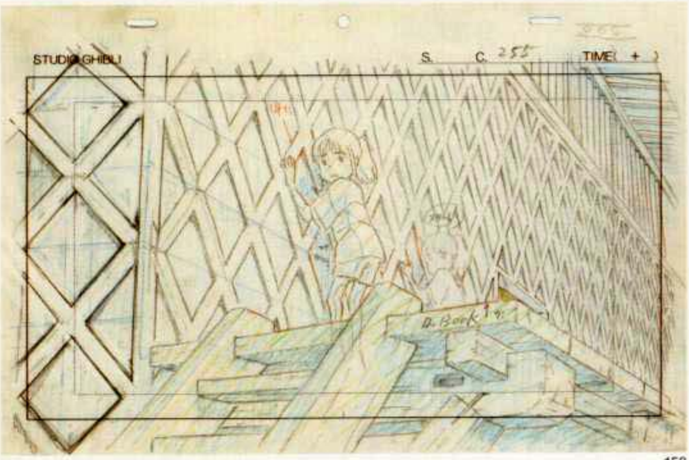
150



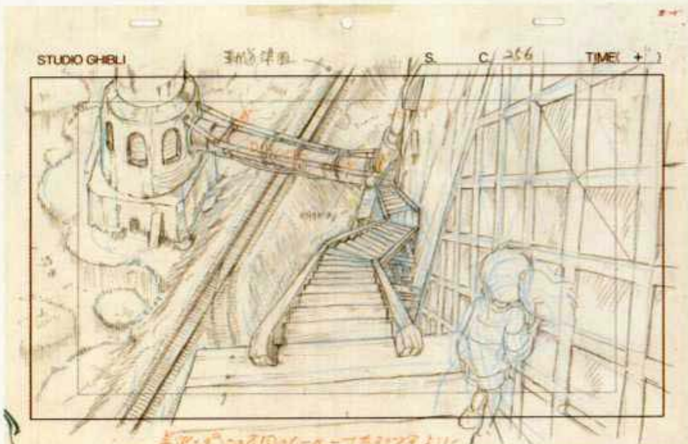
151



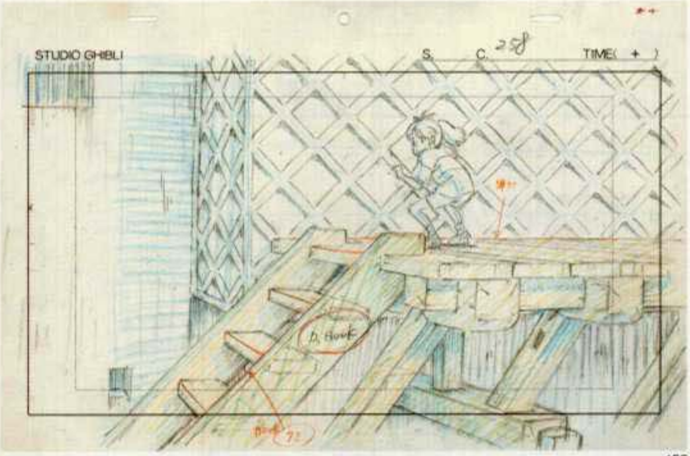
152



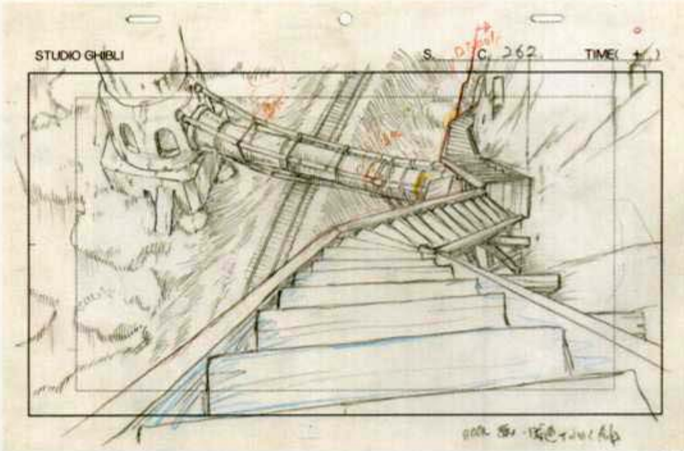
153



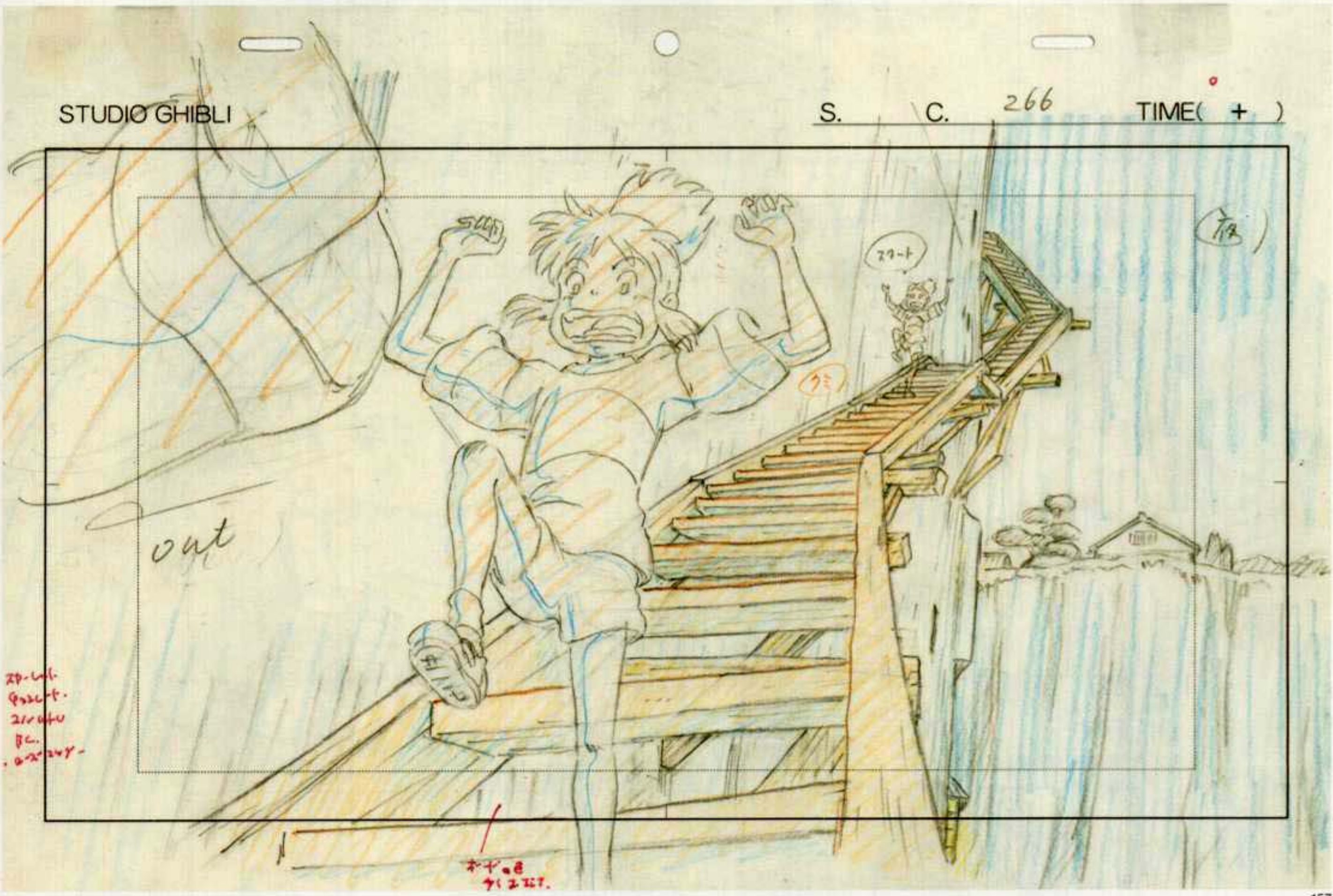
154



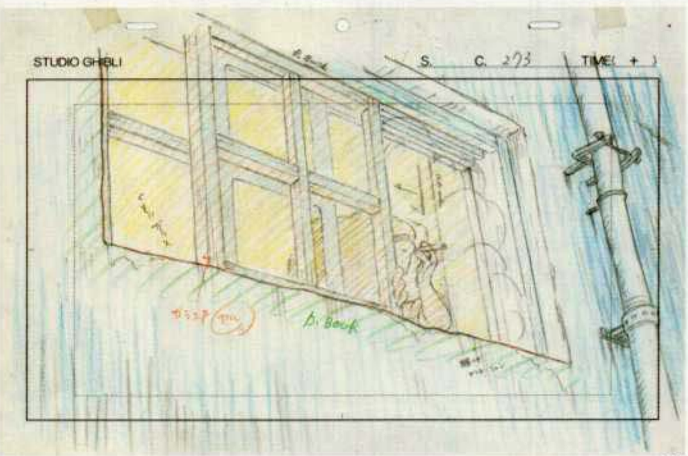
155



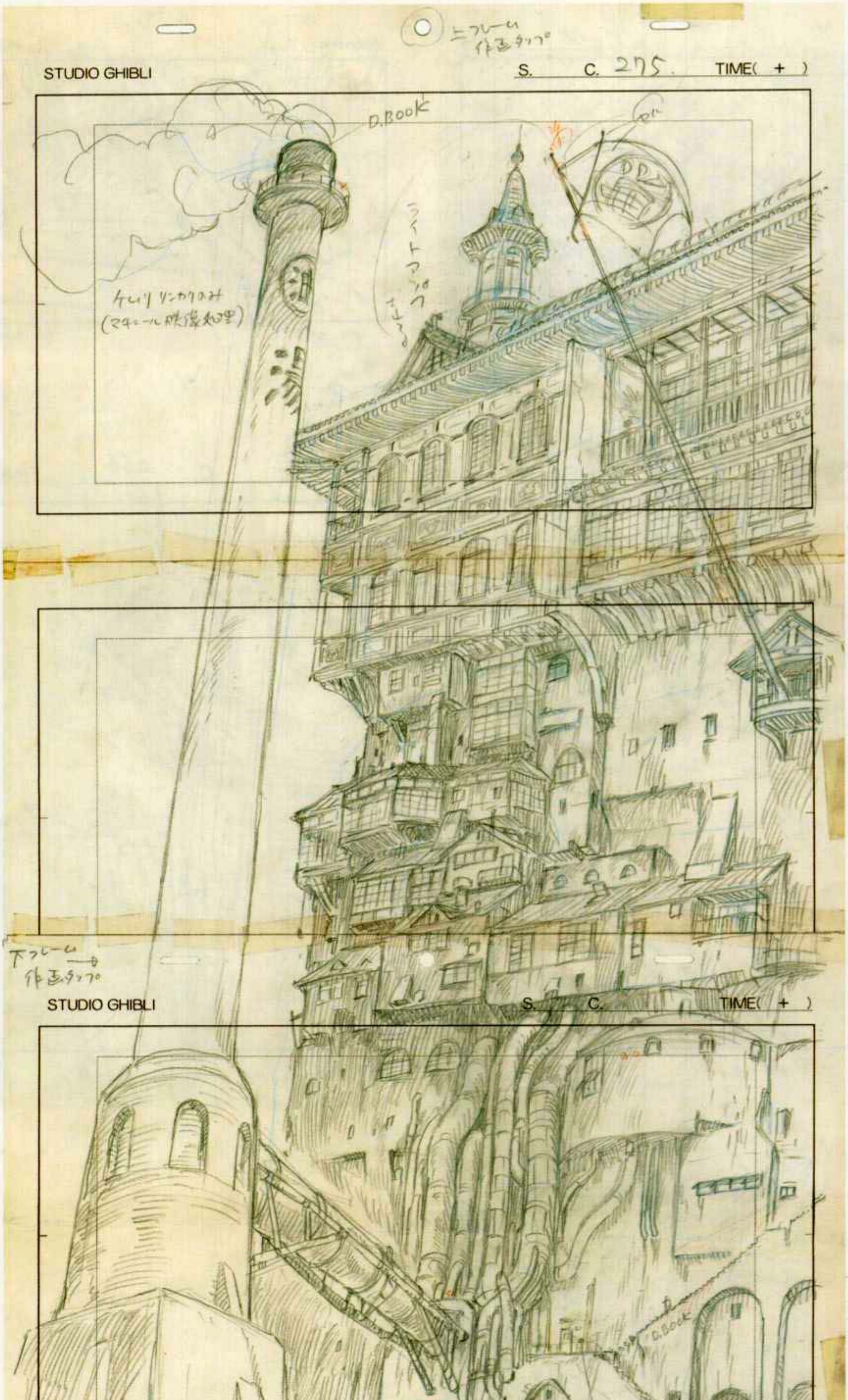
156



157

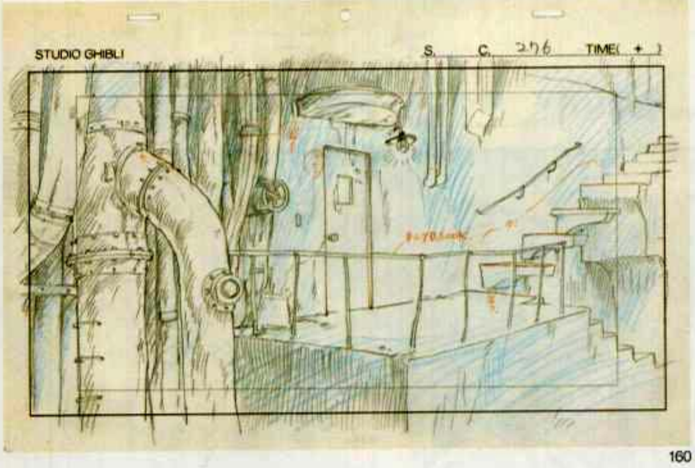


158

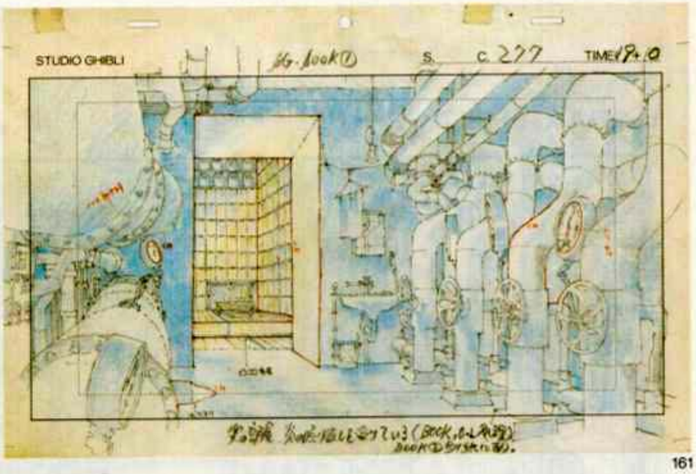


上フレーム
作画タップ
STUDIO GHIBLI
S. C. 275 TIME(+)
D.BOOK
ケムリ リンカクのみ
(マチエール映像処理)
下フレーム
作画タップ
STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)
D.BOOK

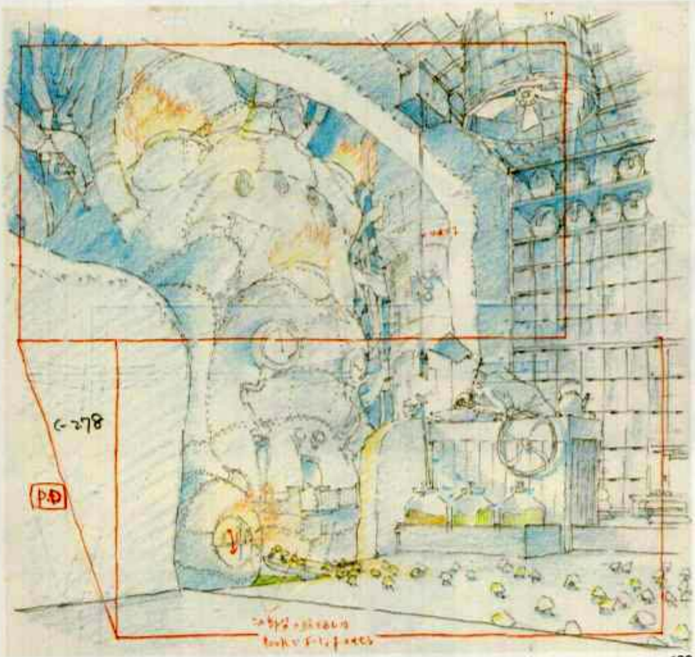
159



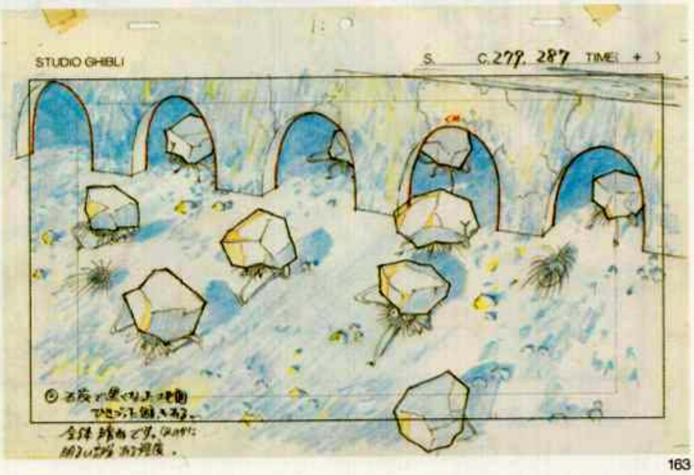
160



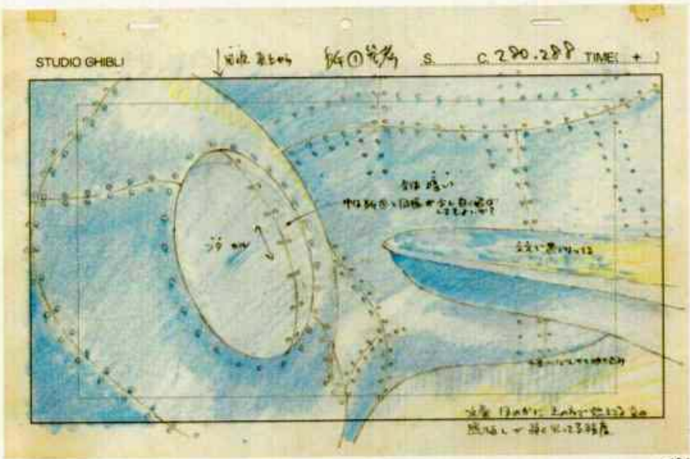
161



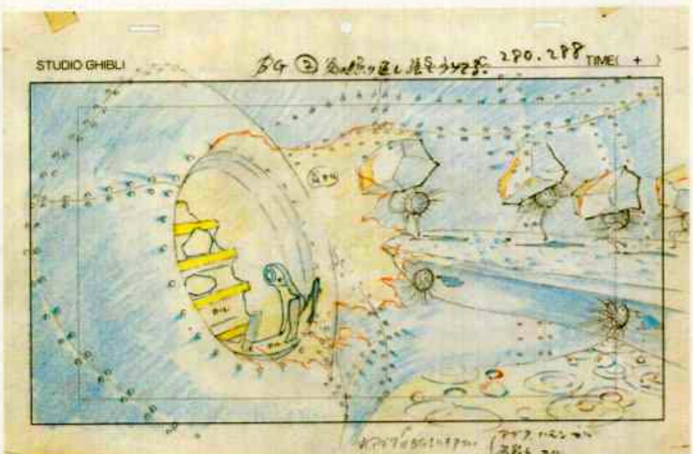
162



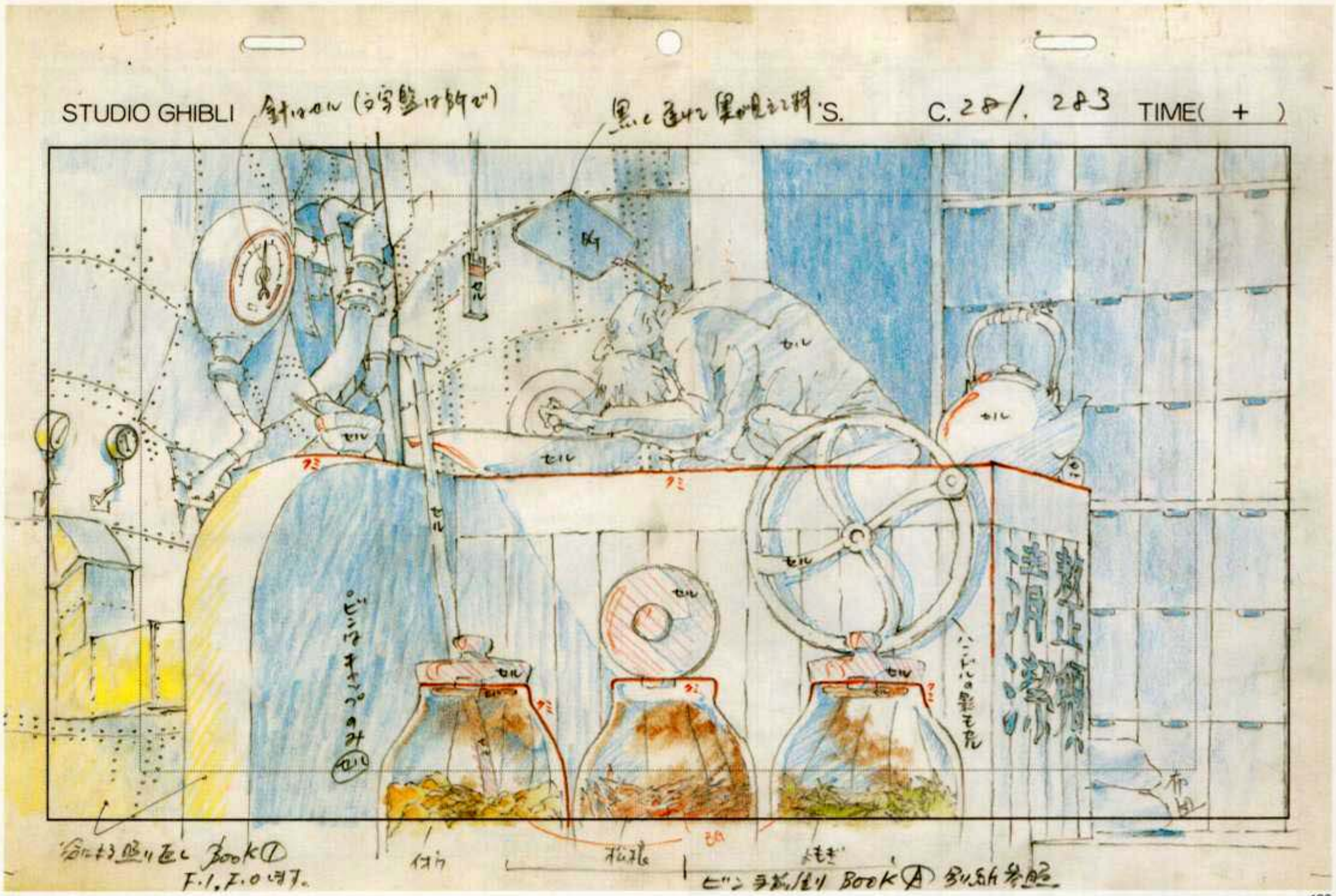
163



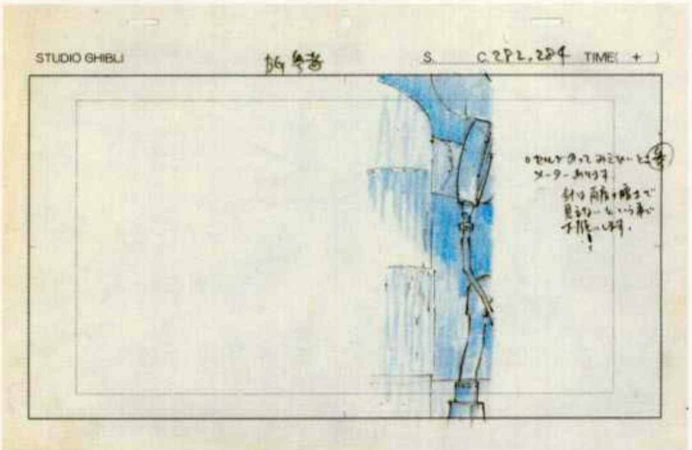
164



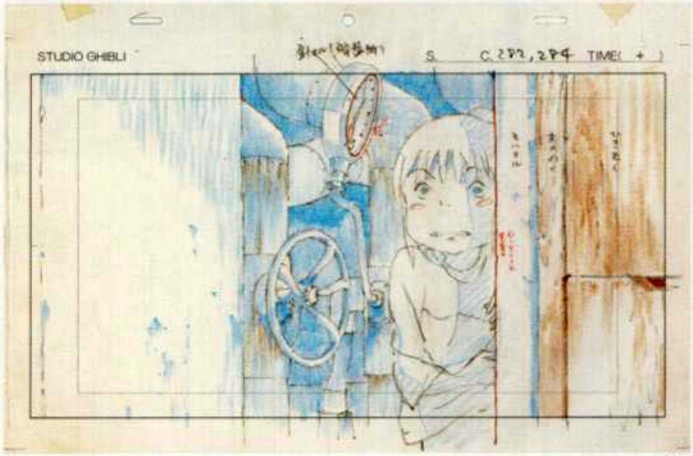
165



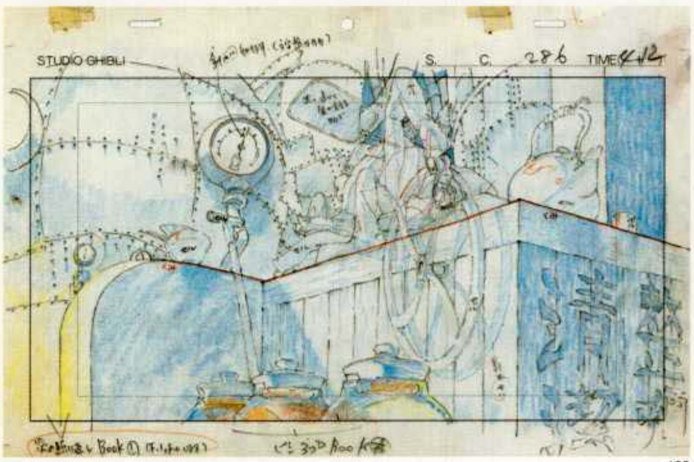
166



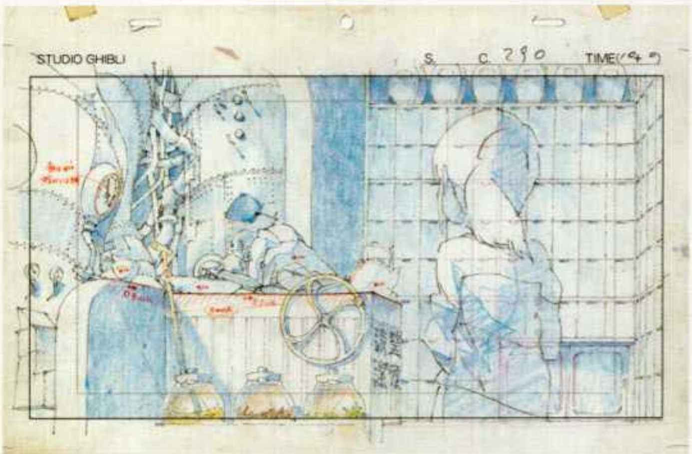
167



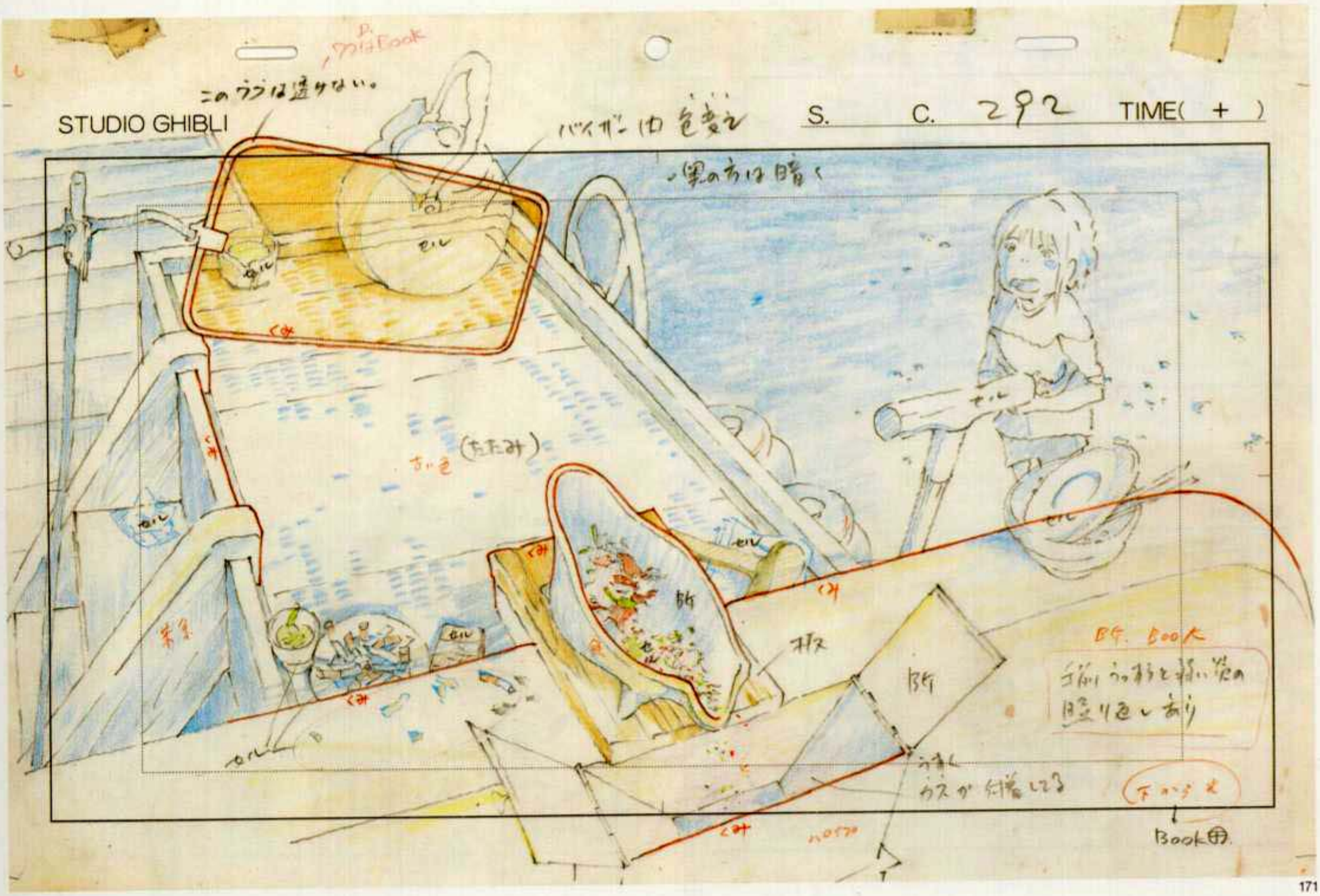
168



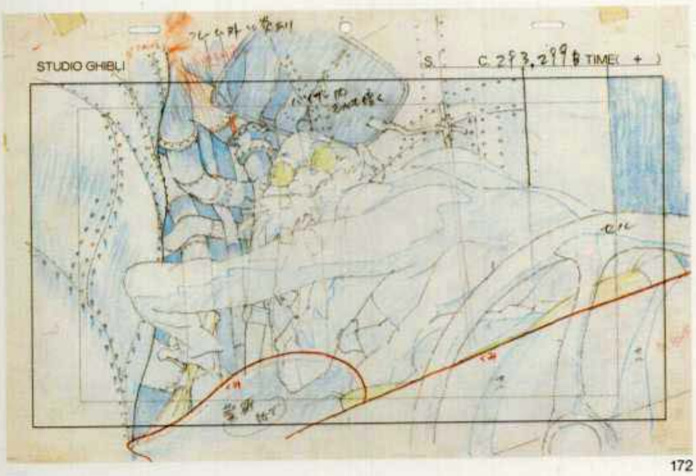
169



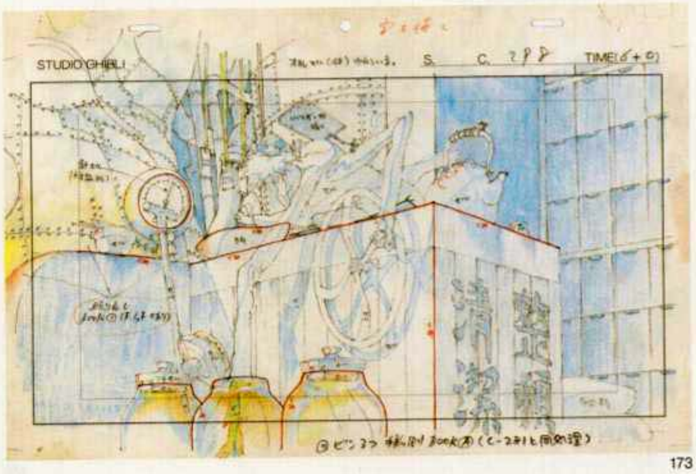
170



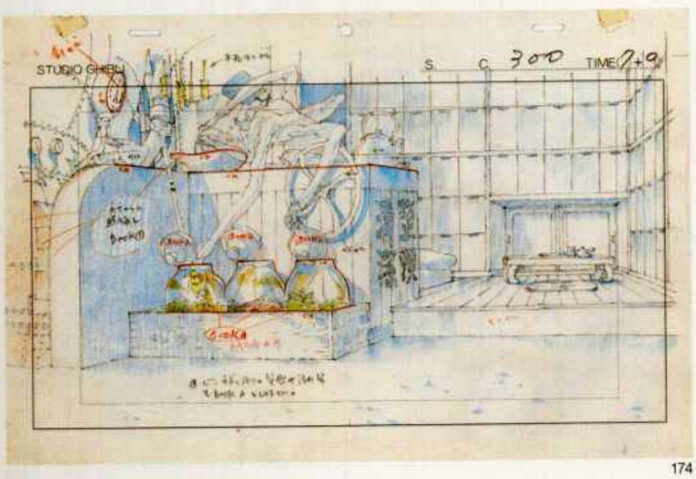
171



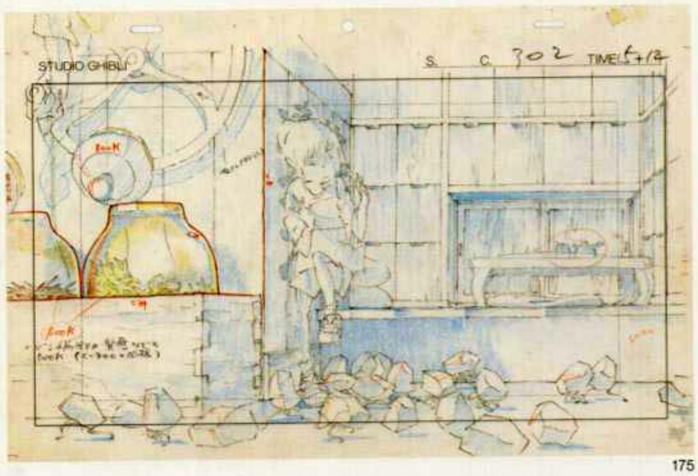
172



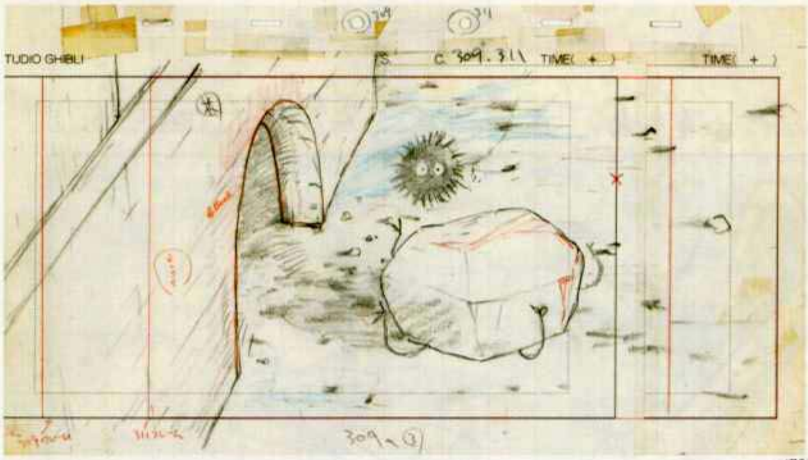
173



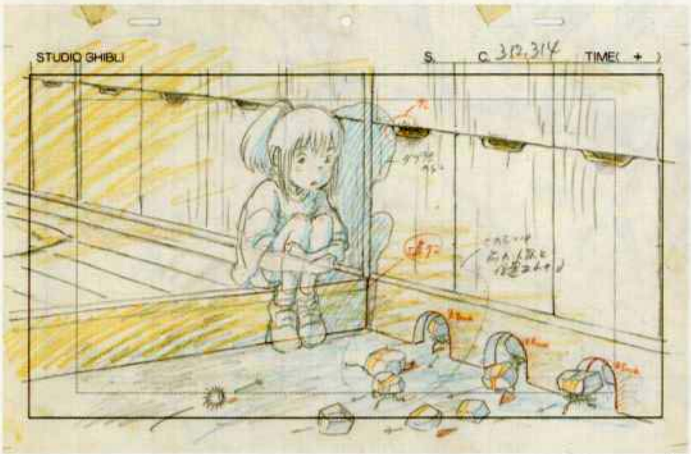
174



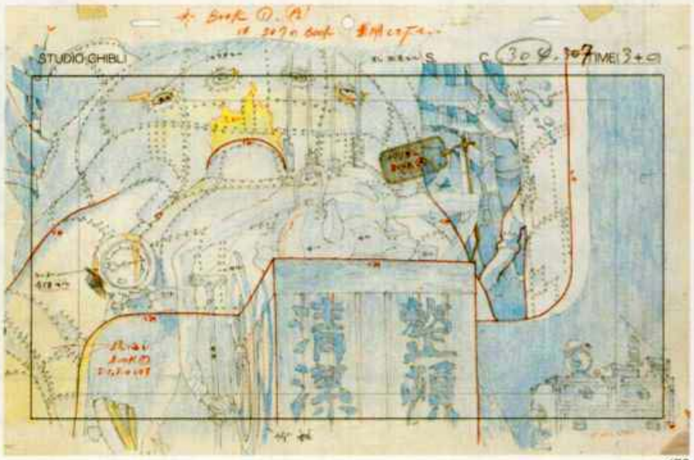
175



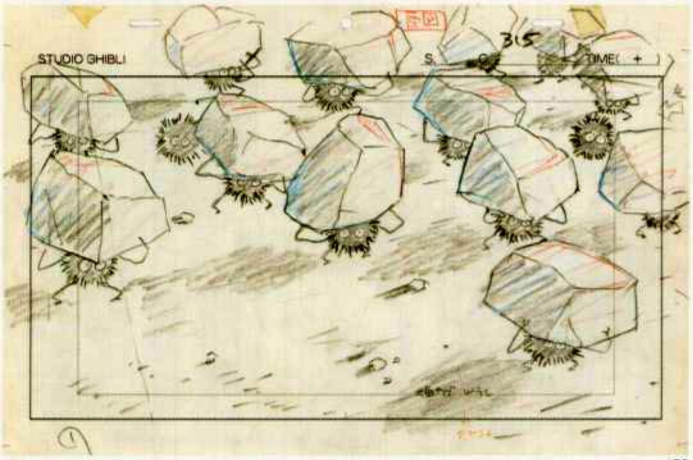
176



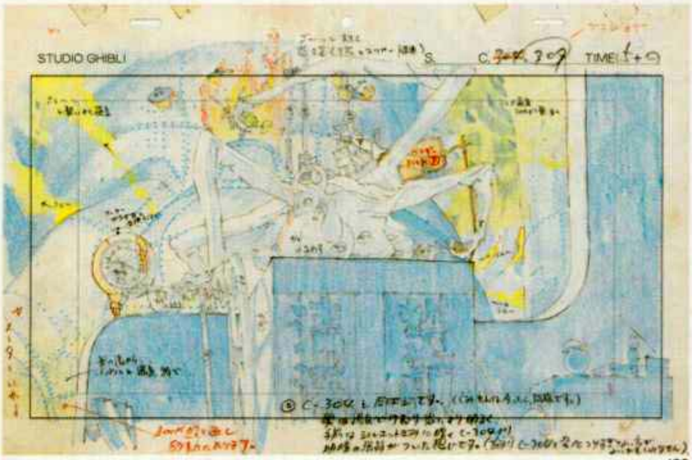
177



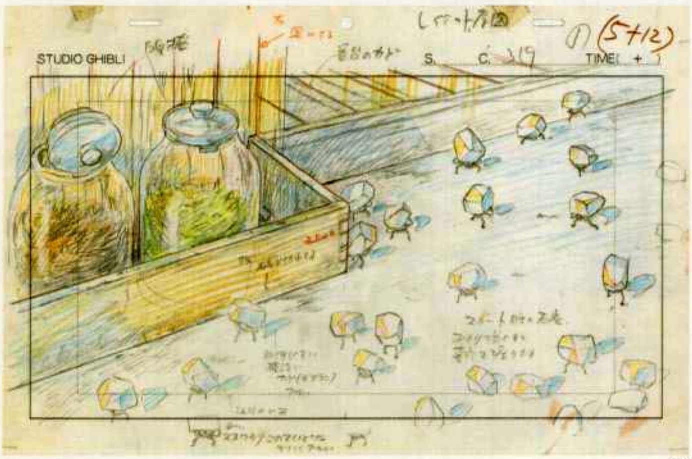
178



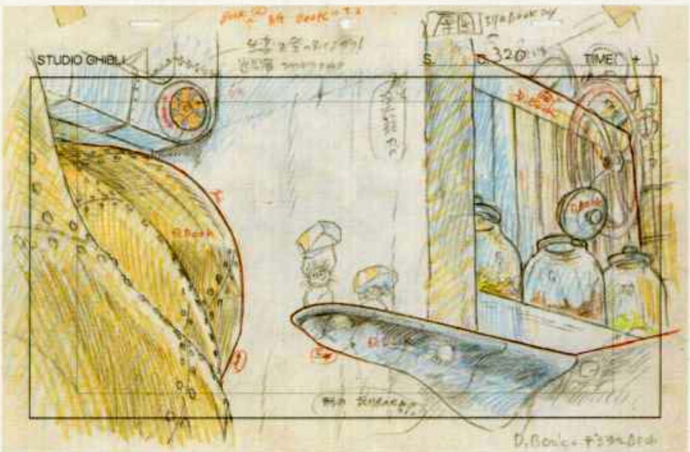
179



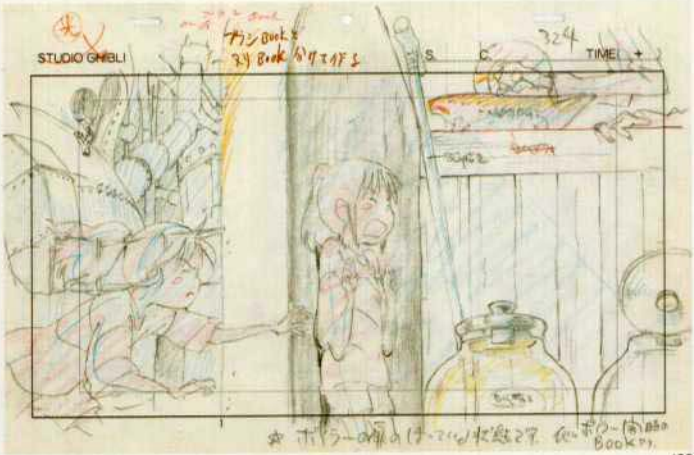
180



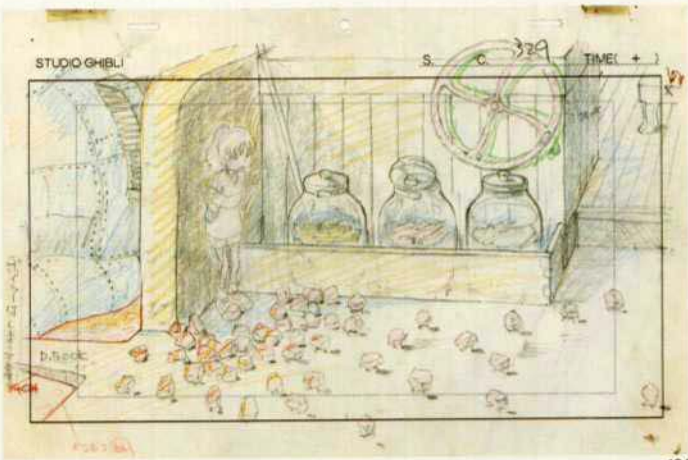
181



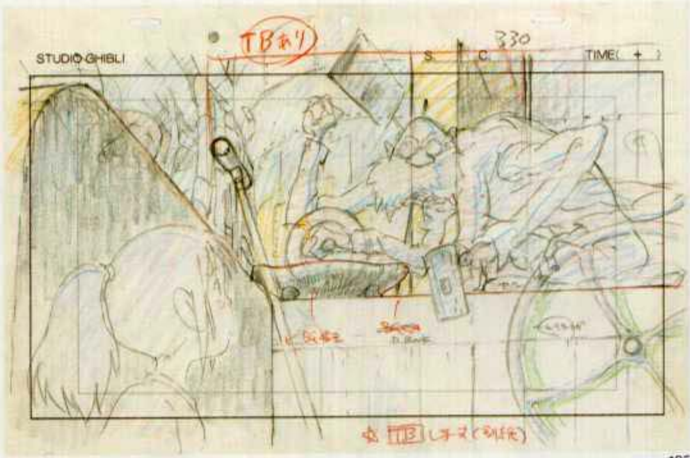
182



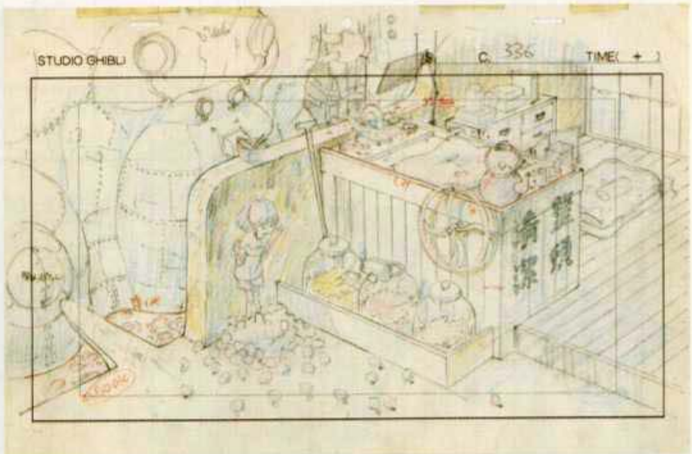
183



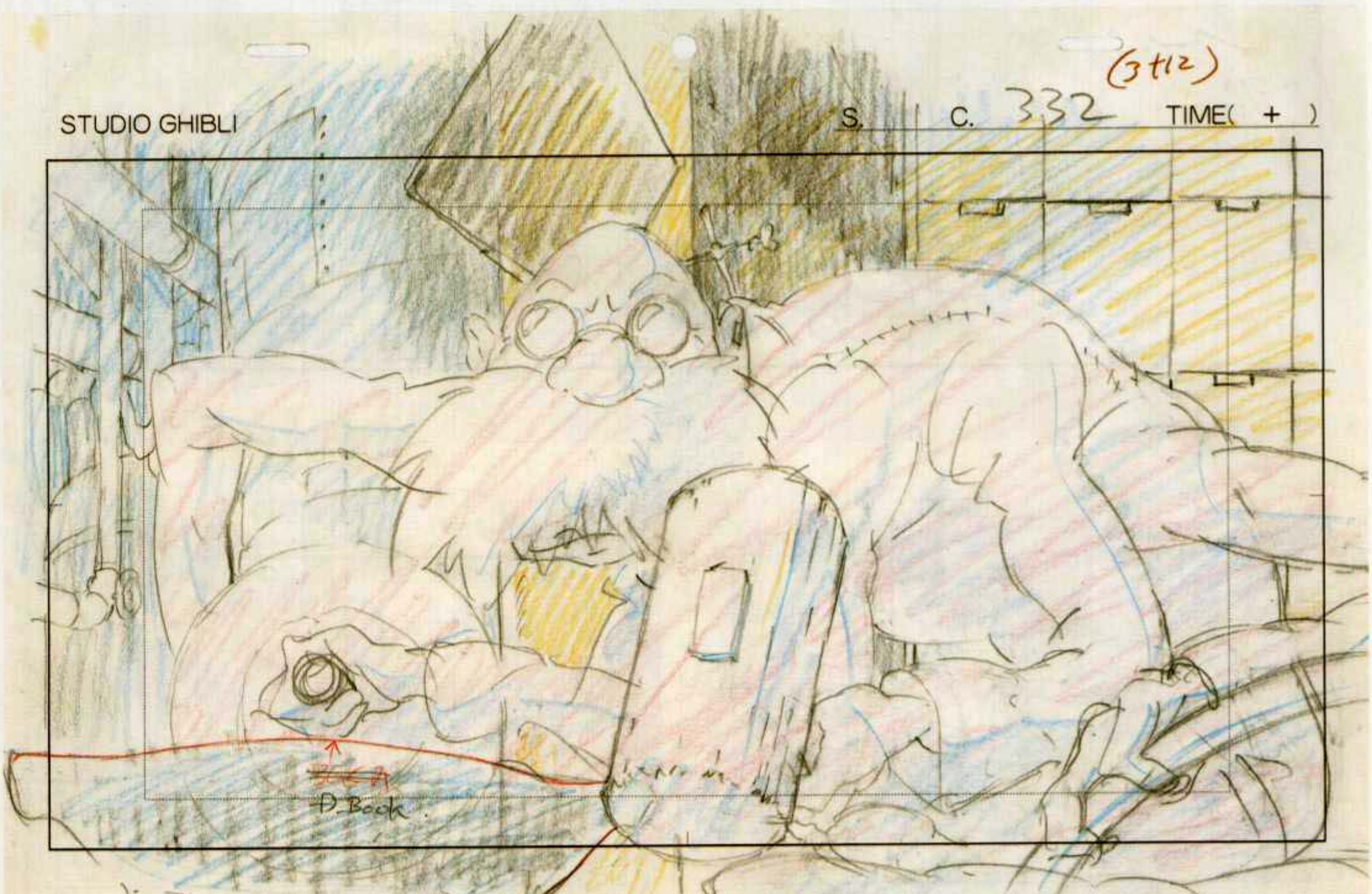
184



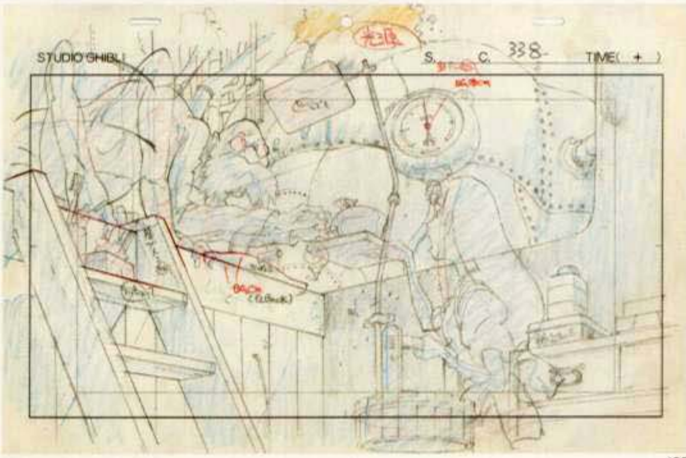
185



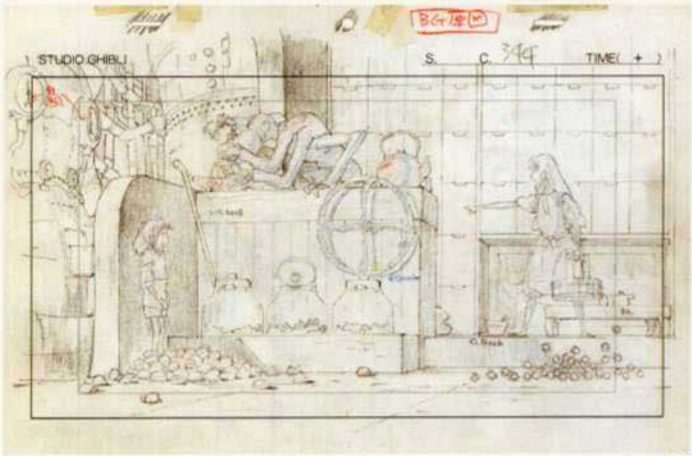
186



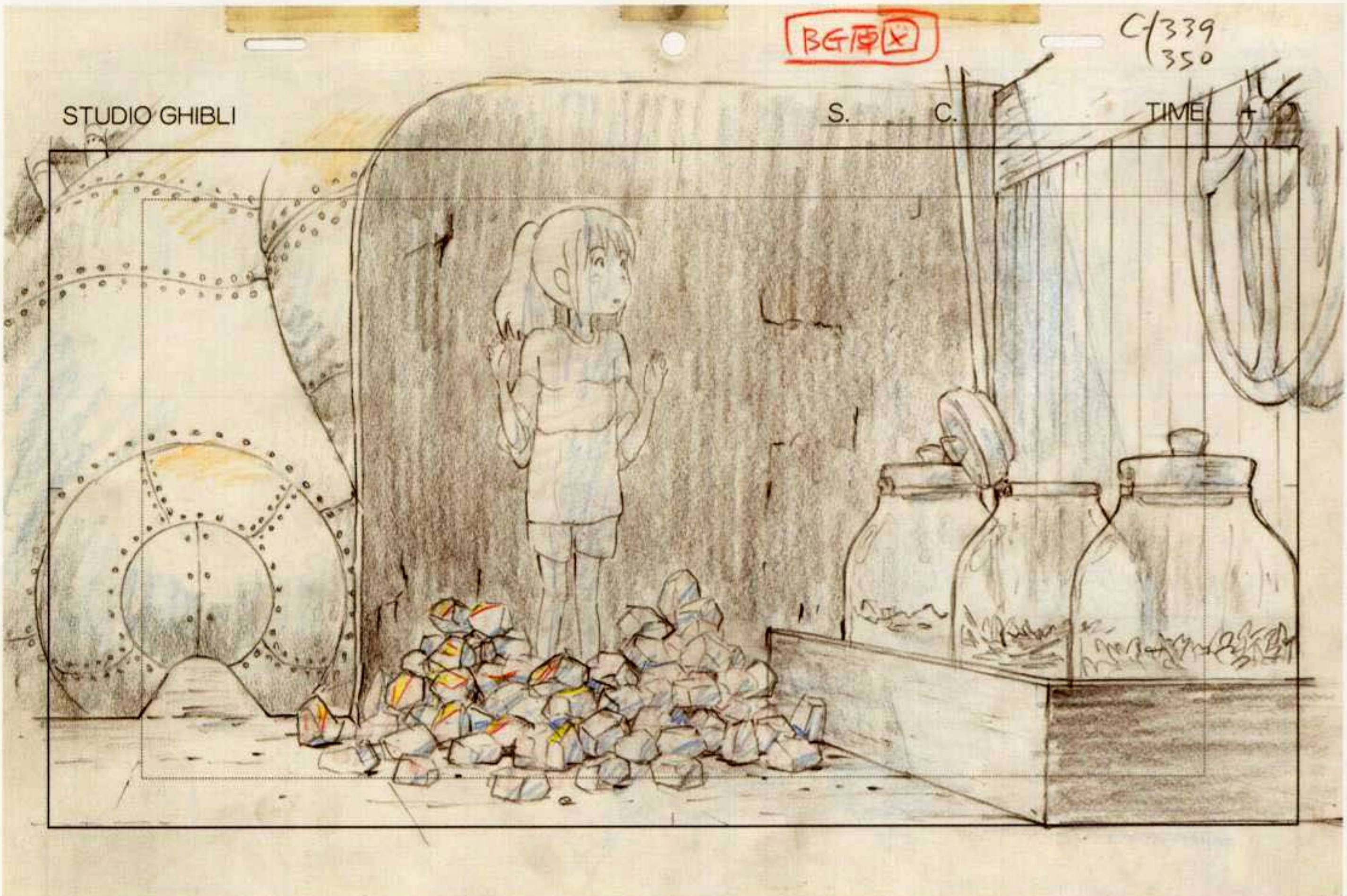
187



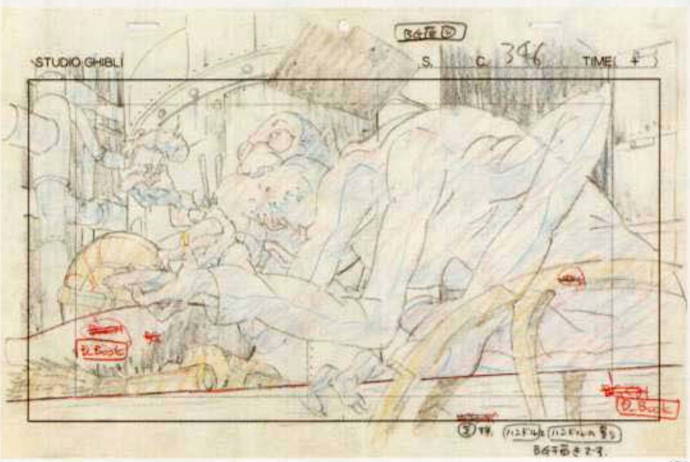
188



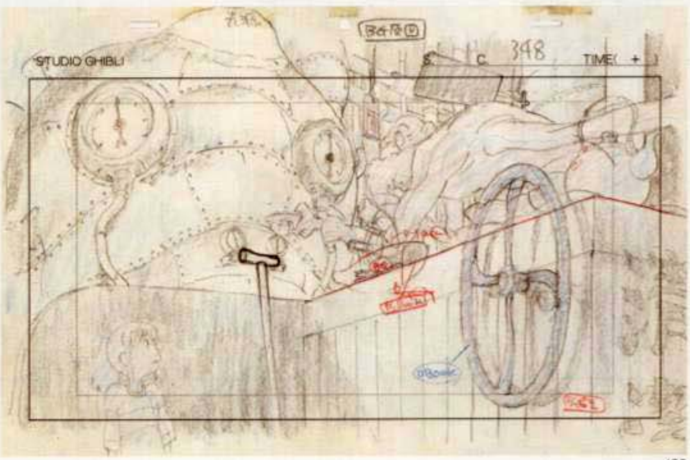
189



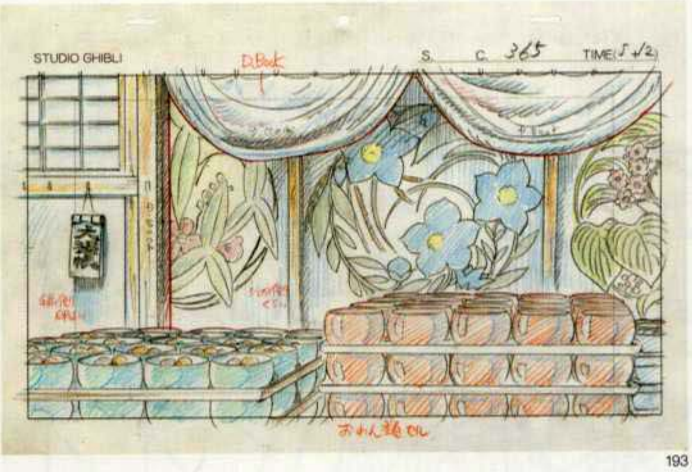
190



191



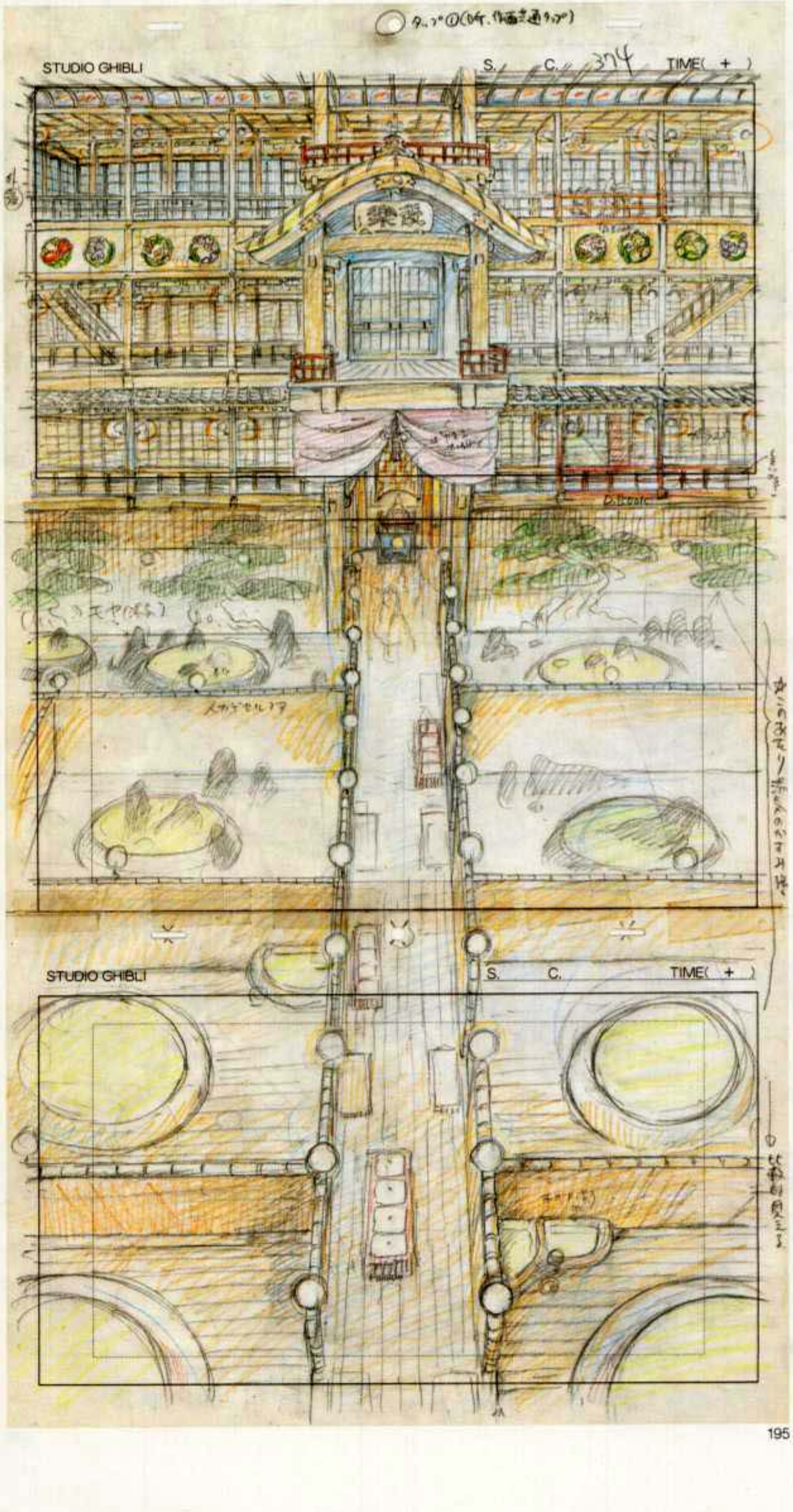
192



193



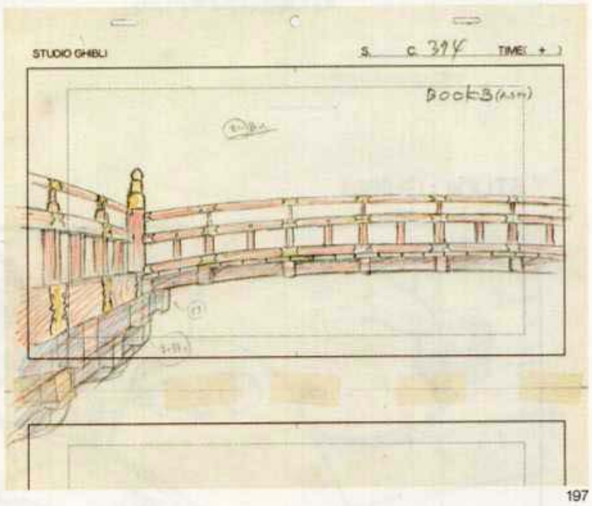
194



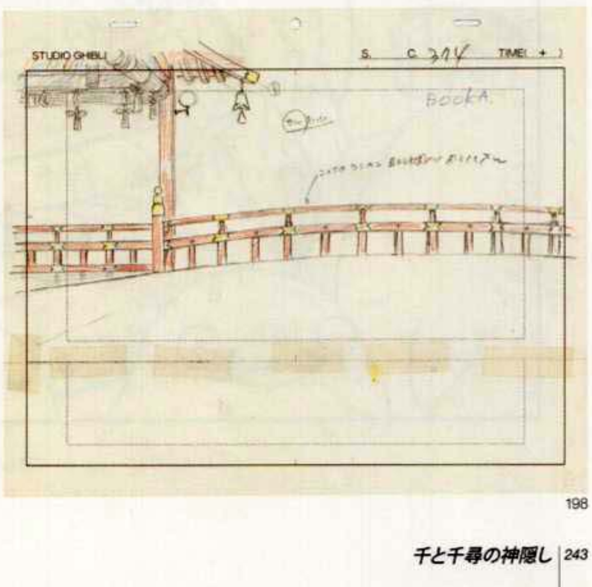
195



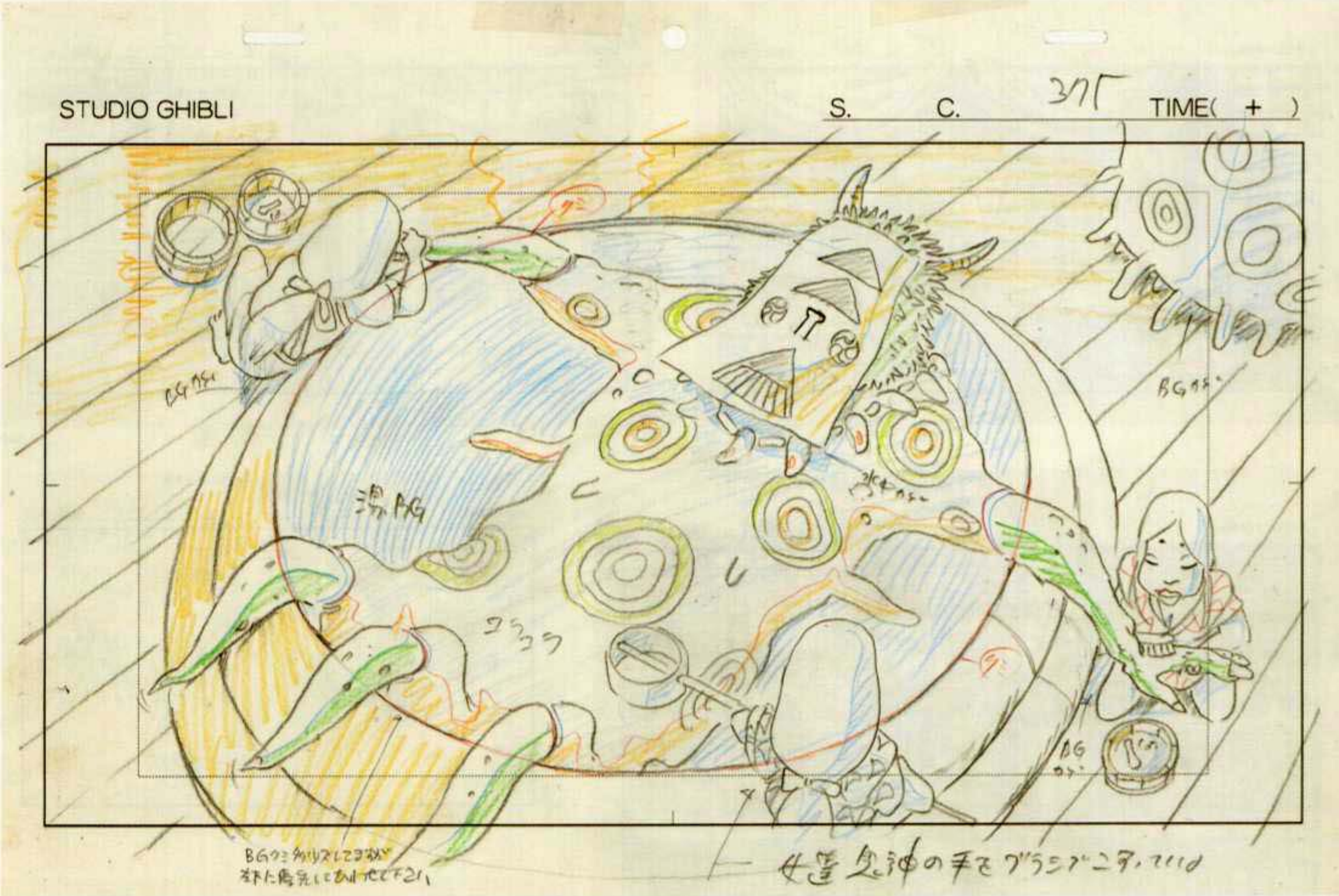
196



197

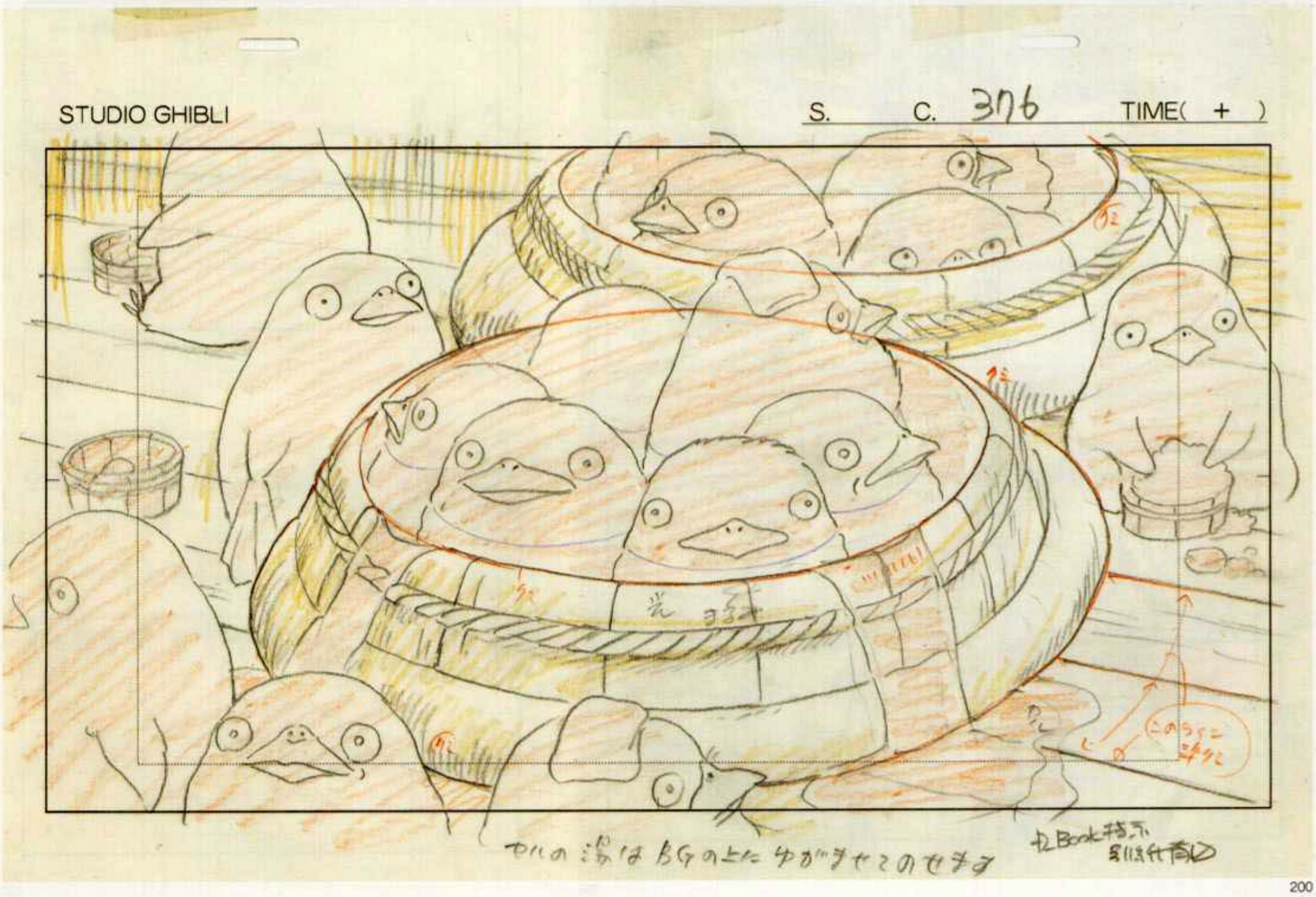


198



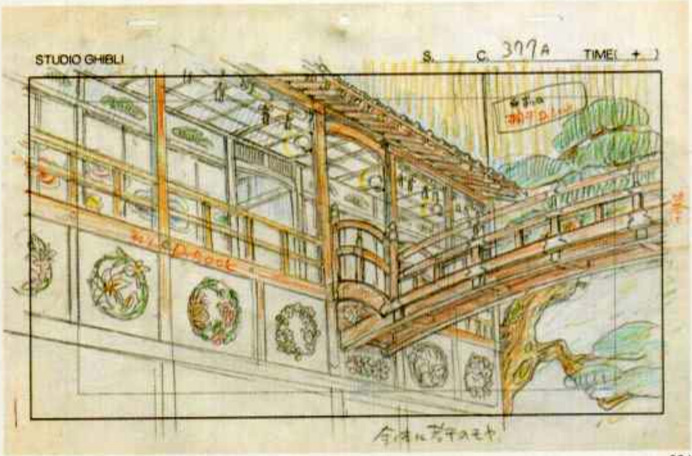
STUDIO GHIBLI
S. C. 375 TIME(+)
湯BG

199

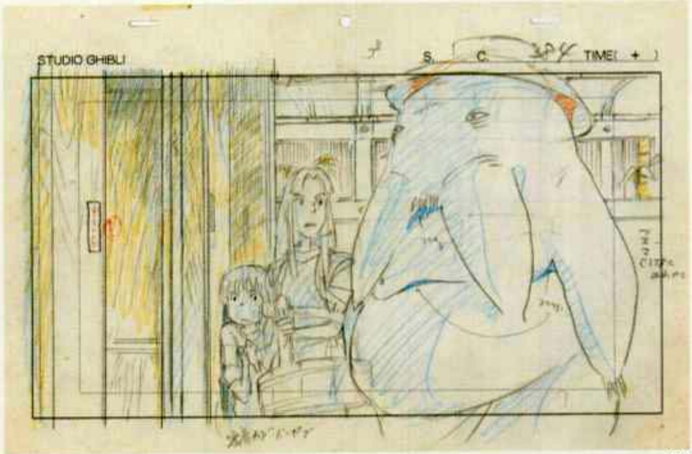


STUDIO GHIBLI
S. C. 376 TIME(+)
セルの湯はBGの上にゆがませてのせます

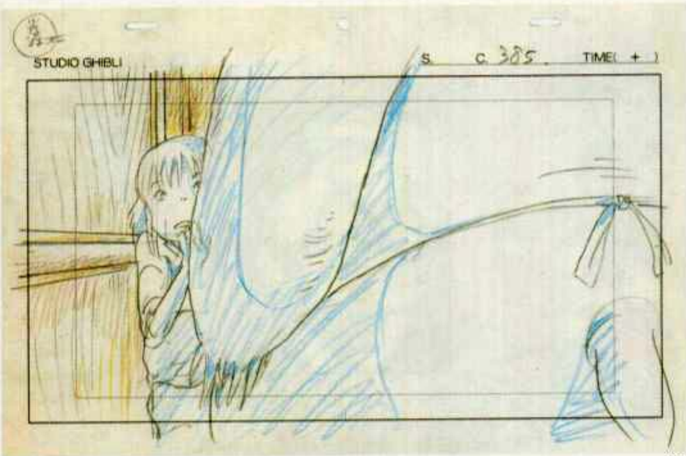
200



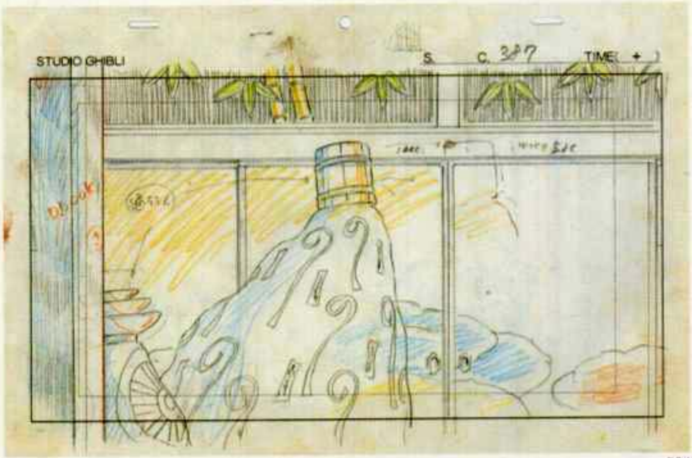
201



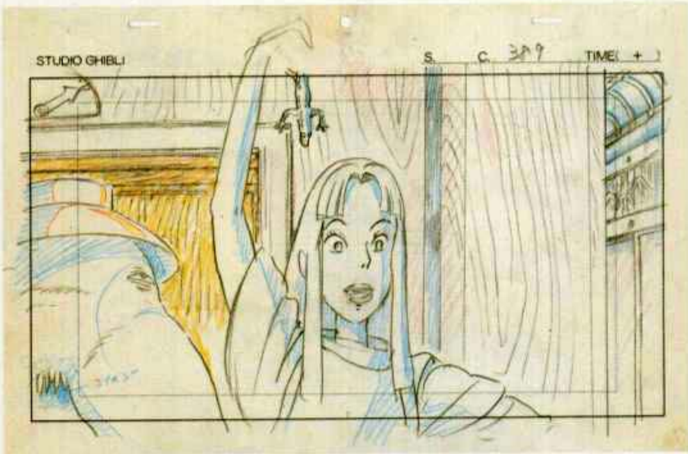
202



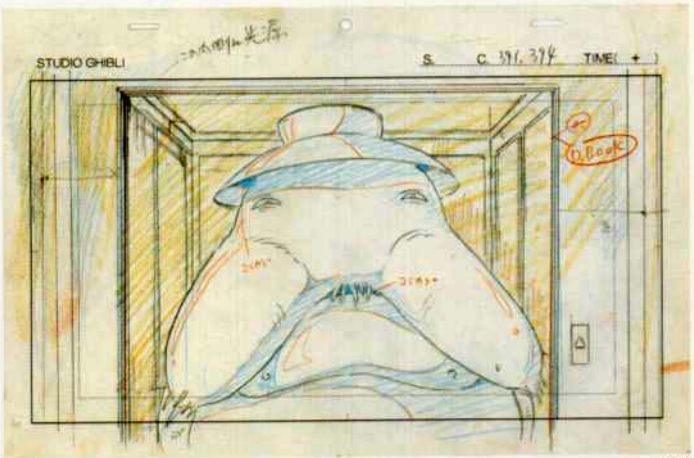
203



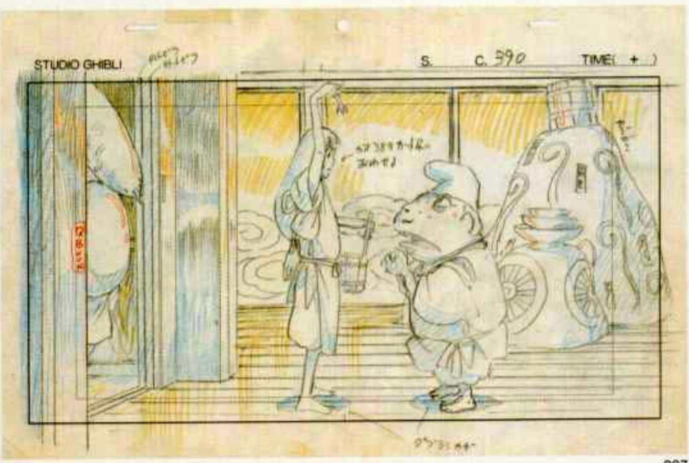
204



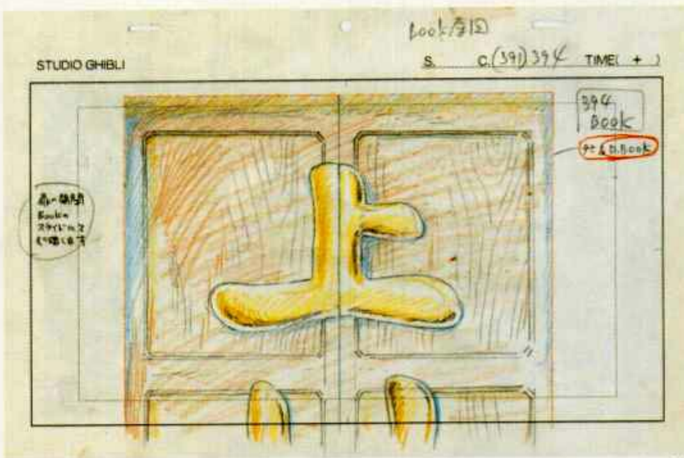
205



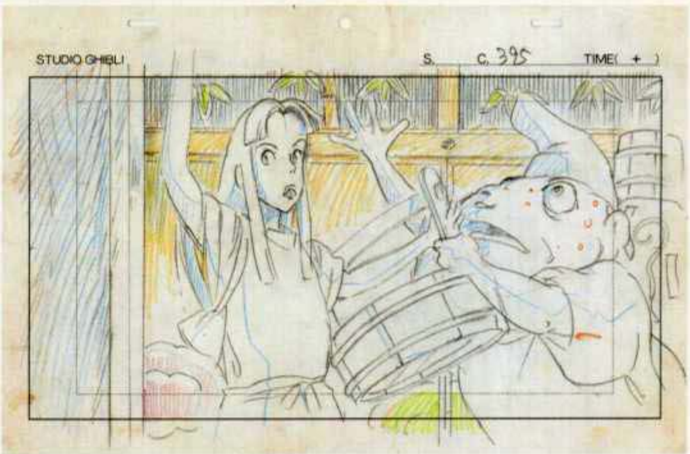
206



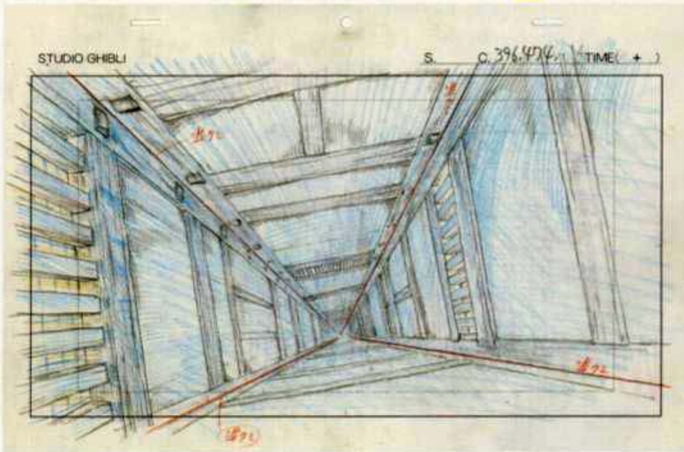
207



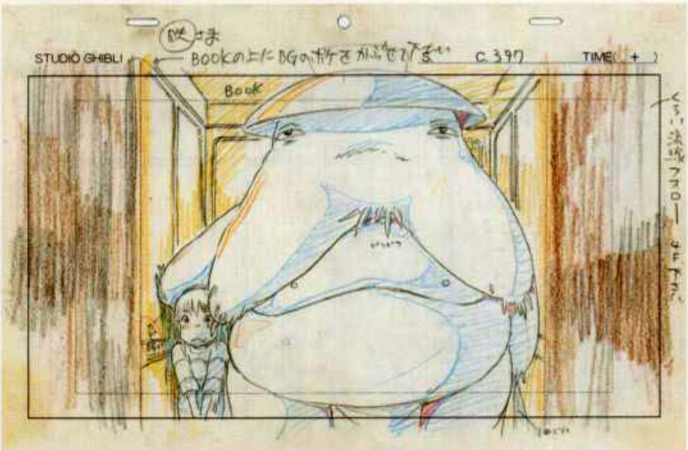
208



209



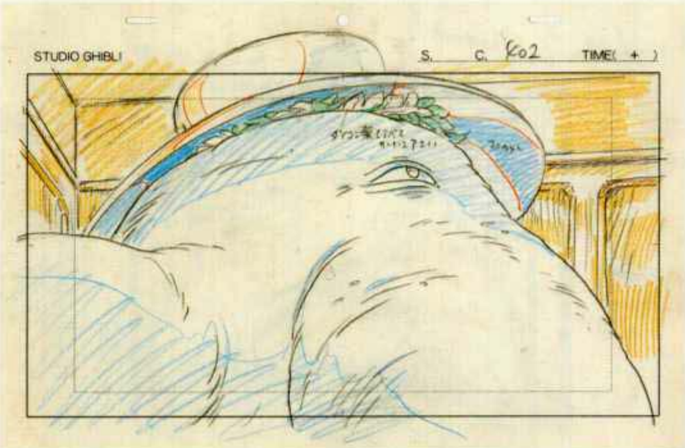
210



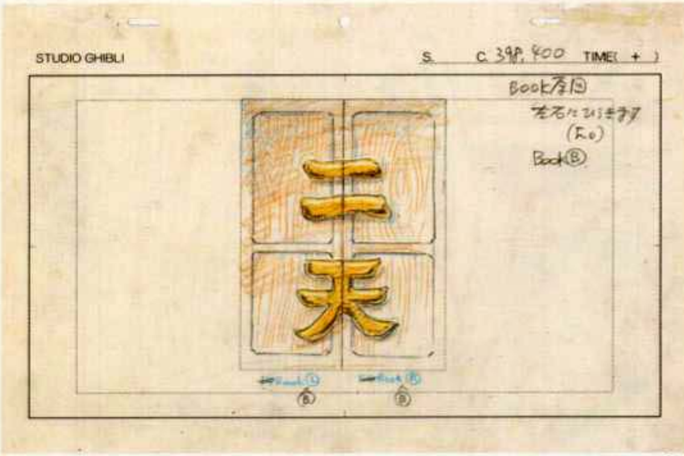
211



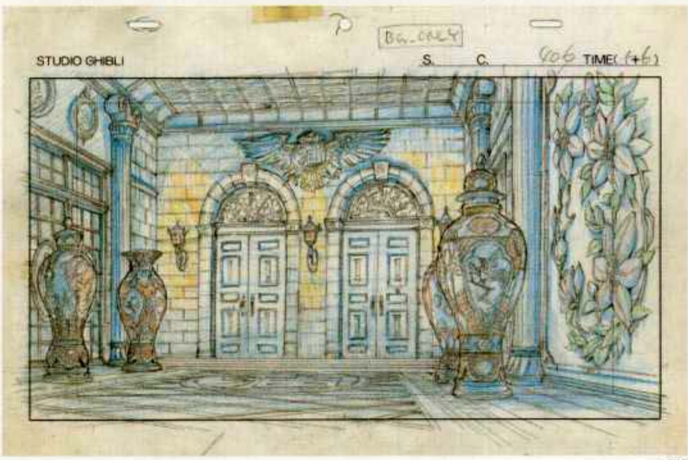
212



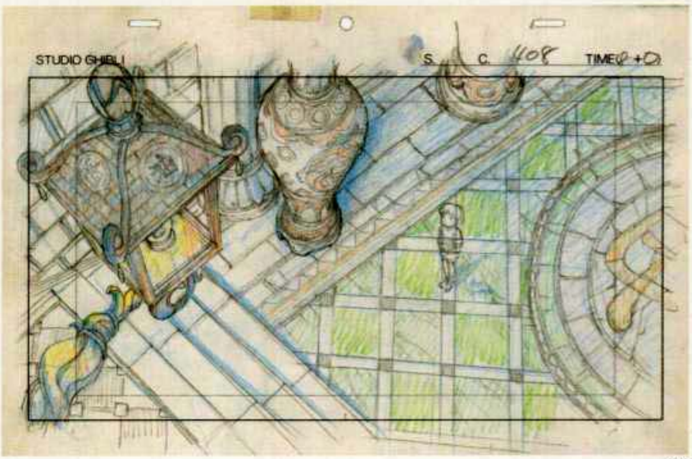
213



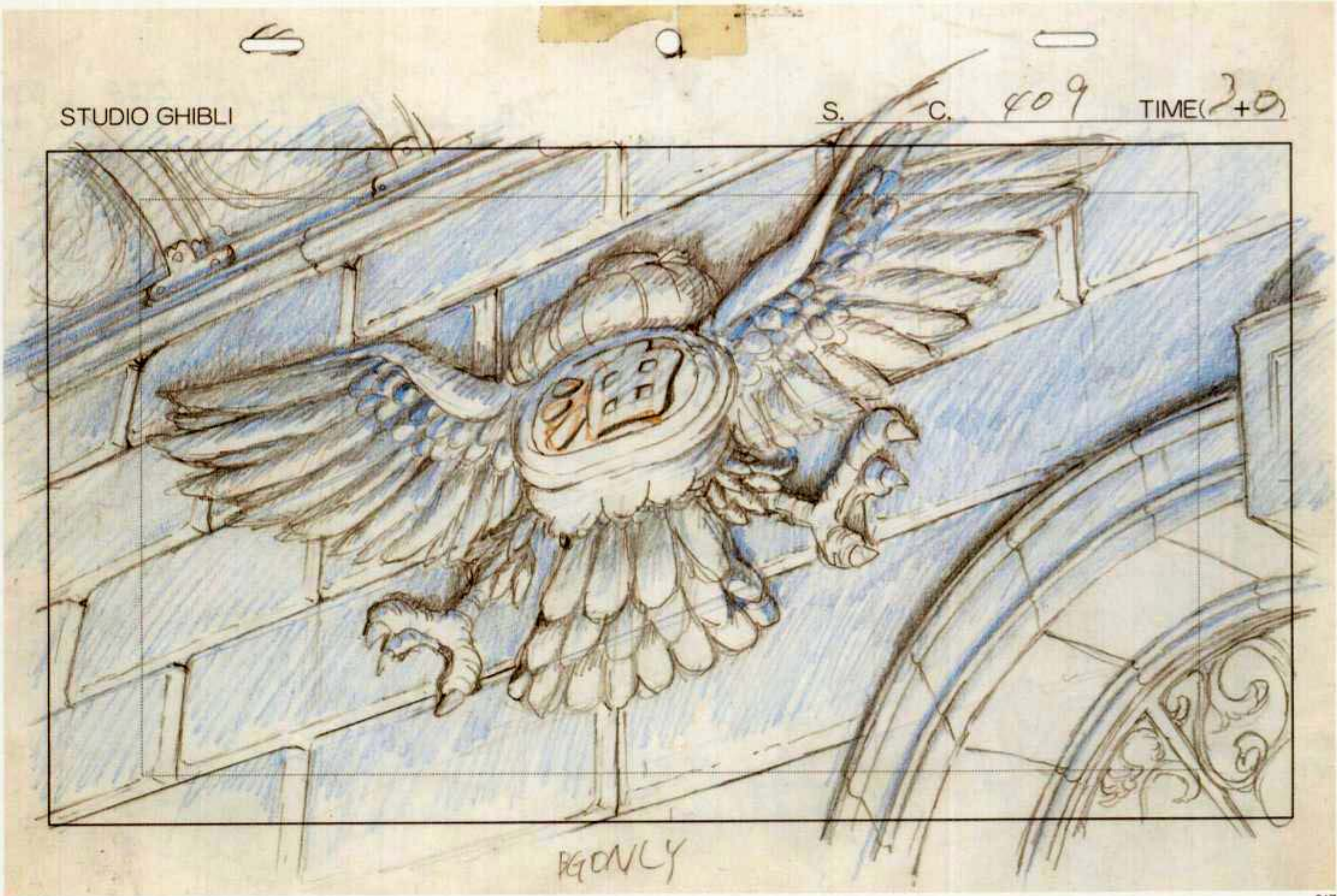
214



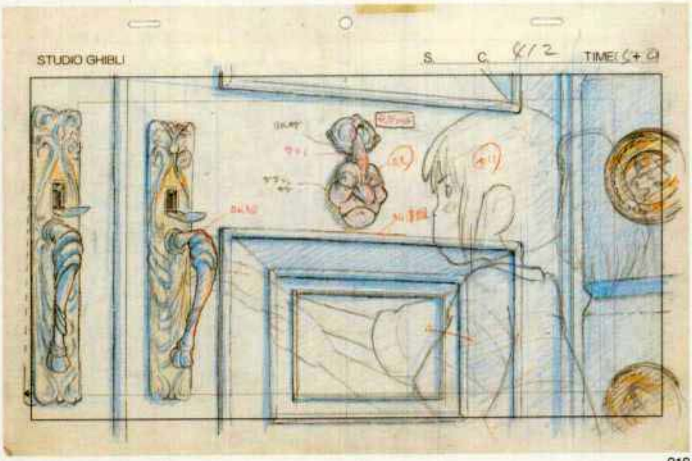
215



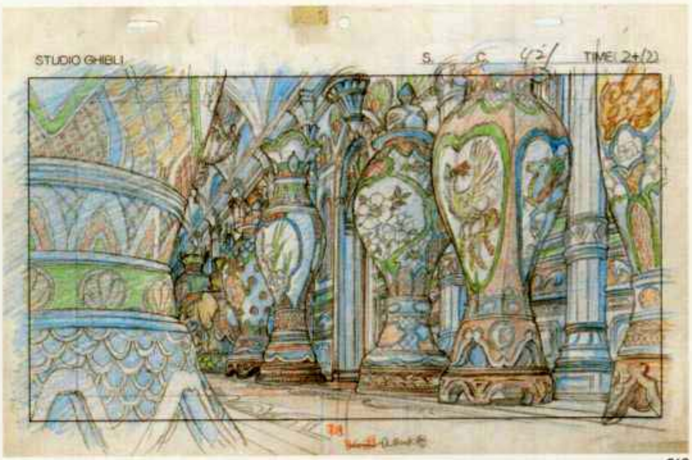
216



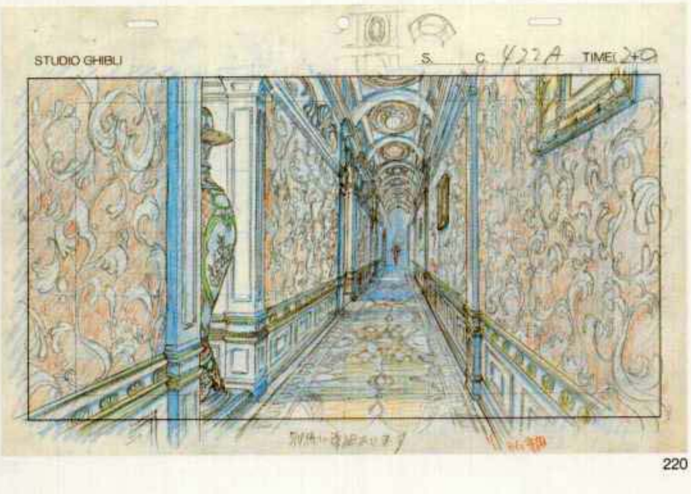
217



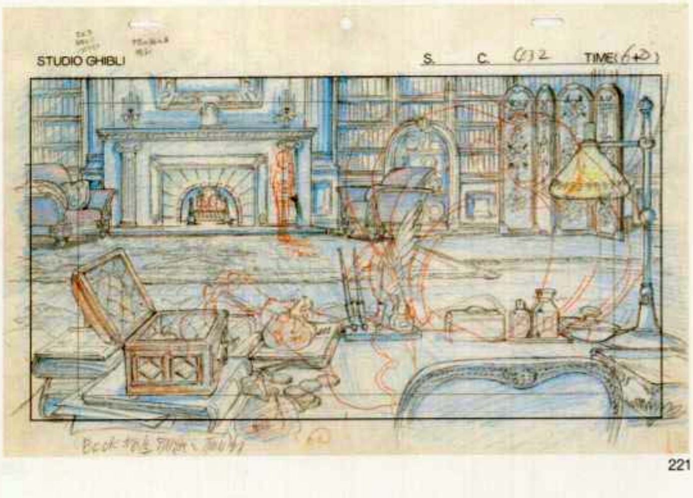
218



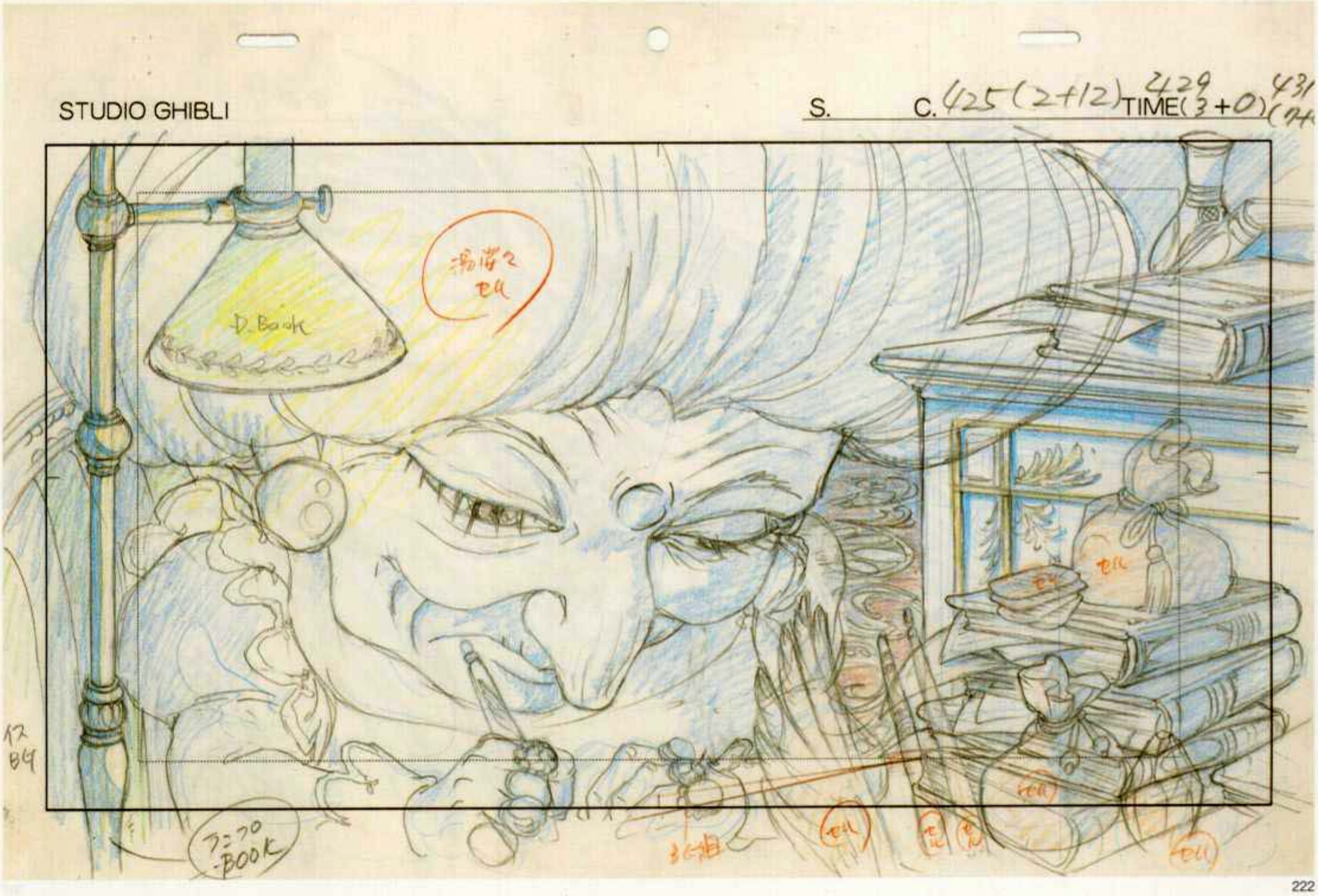
219



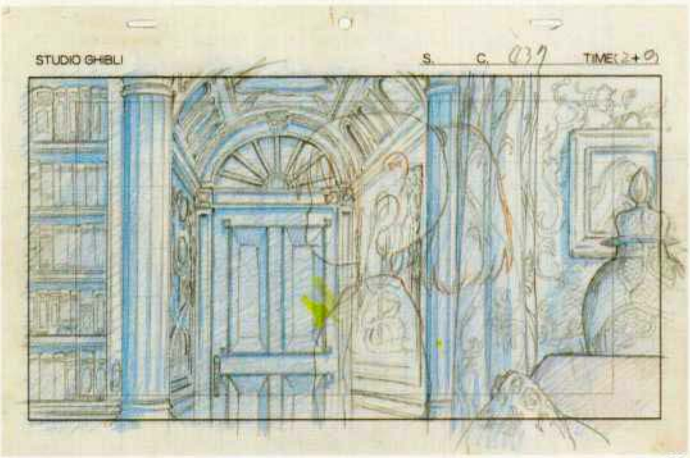
220



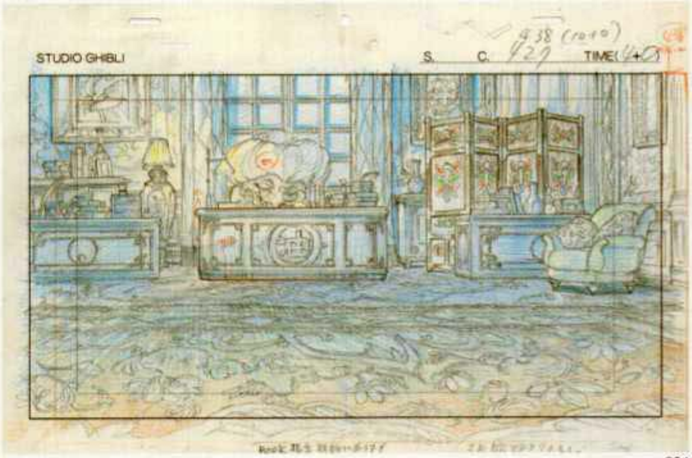
221



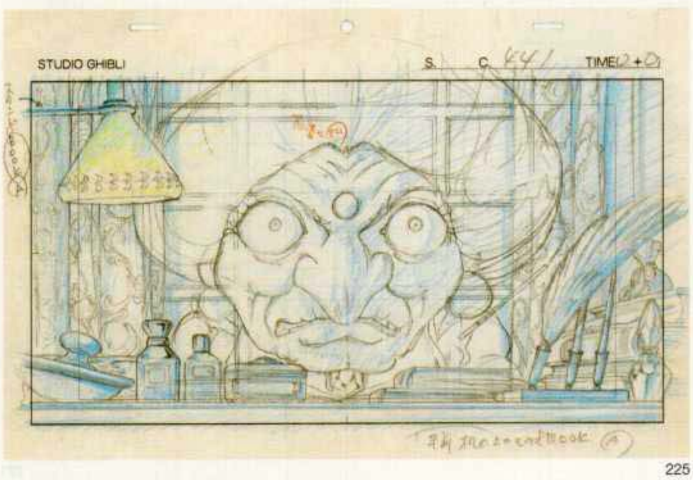
222



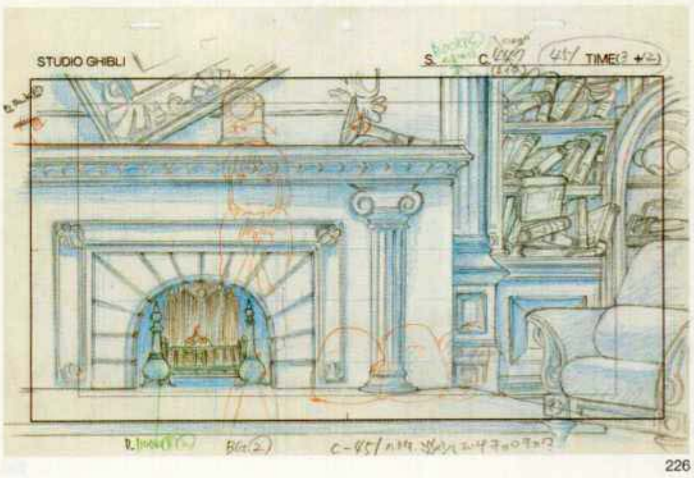
223



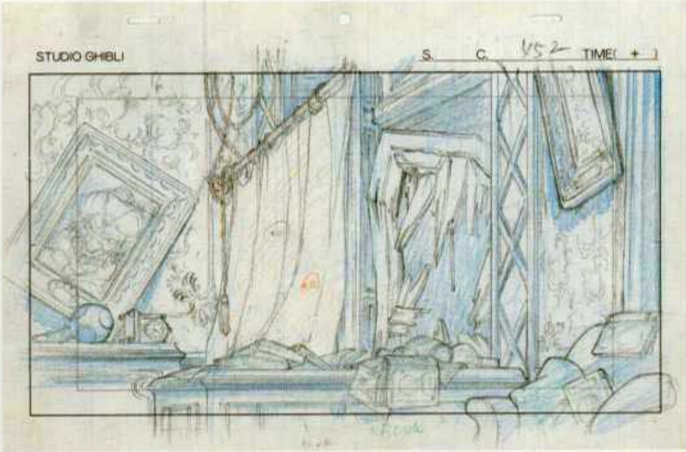
224



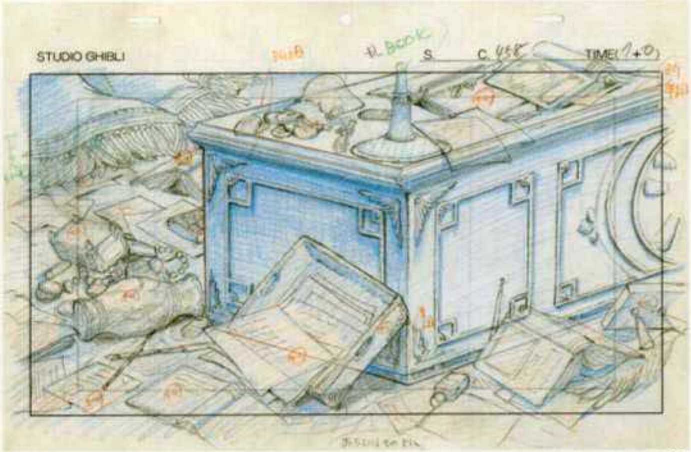
225



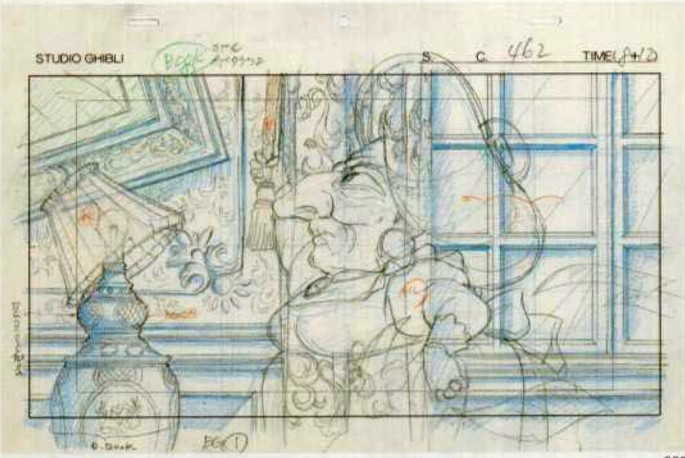
226



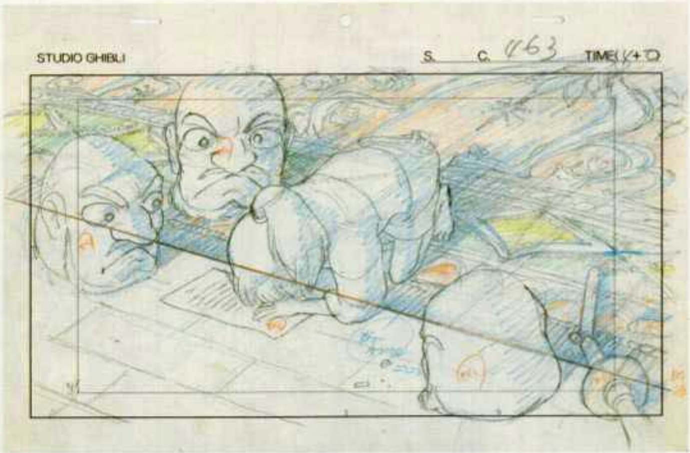
227



228



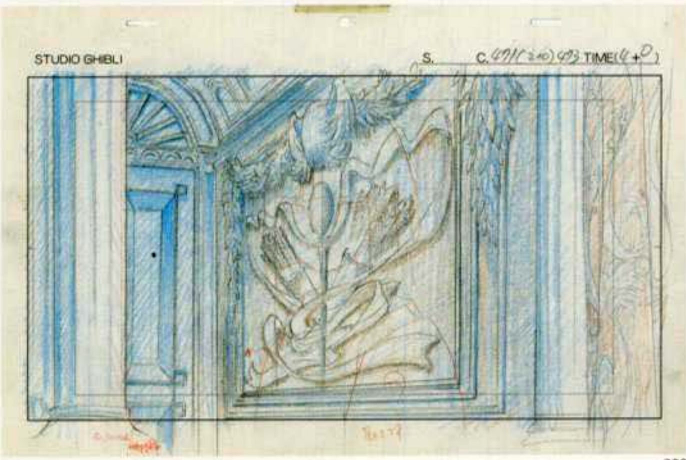
229



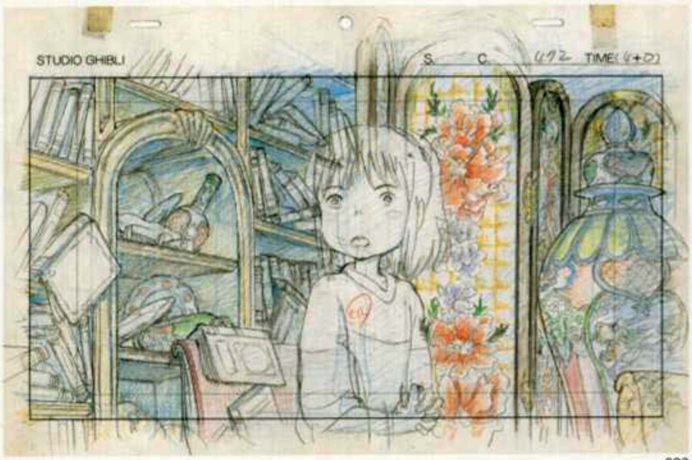
230



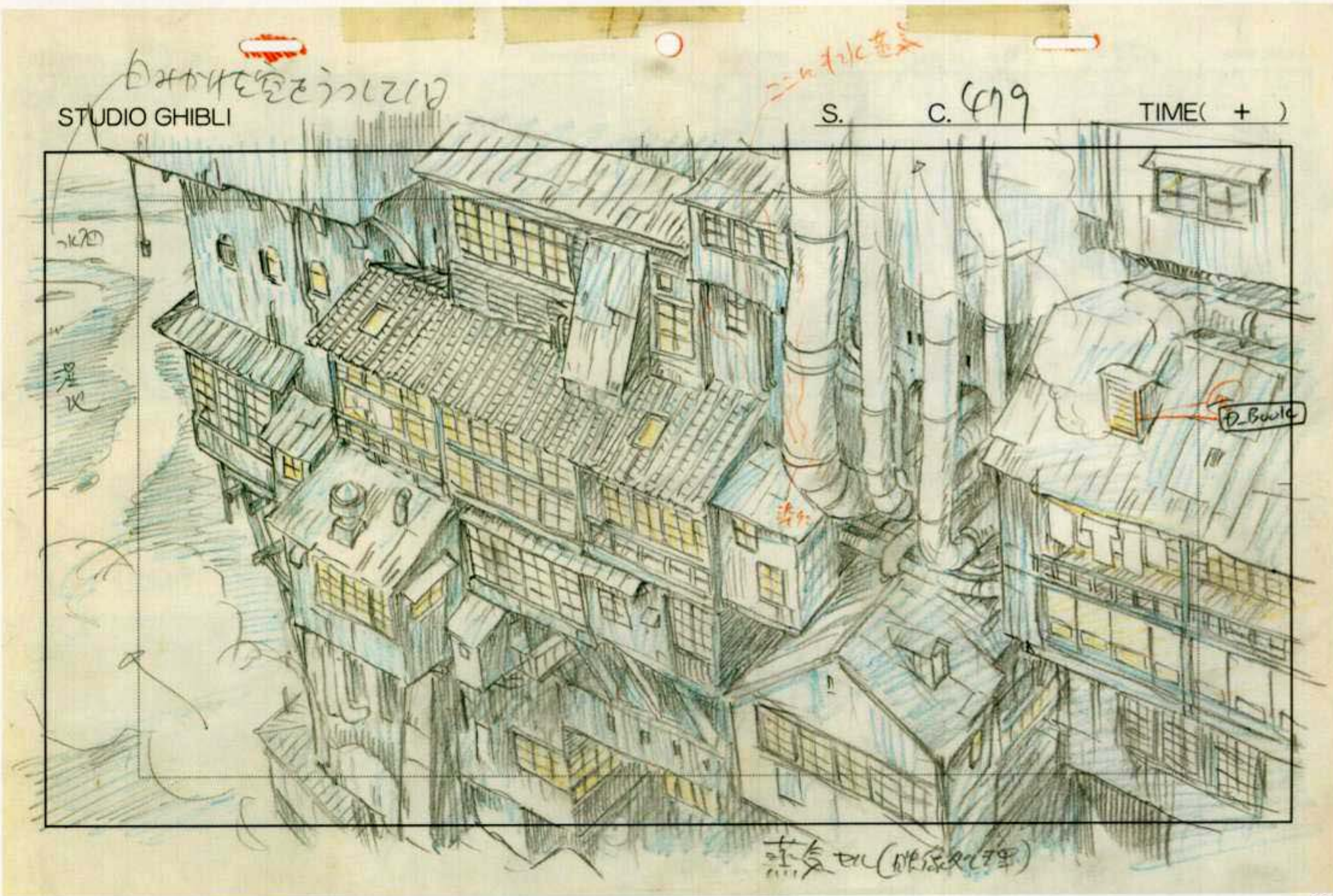
231



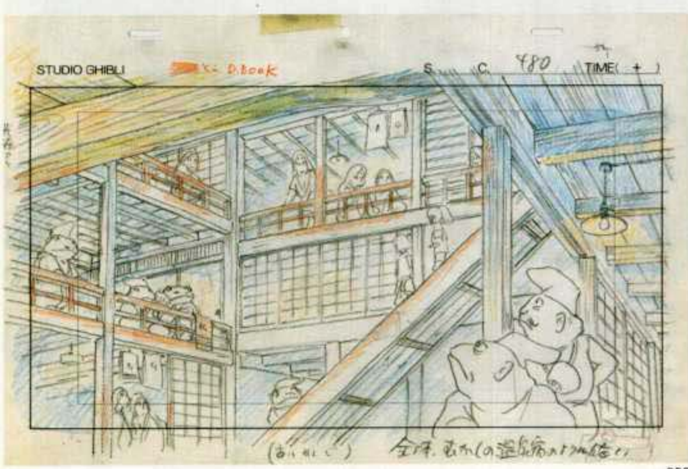
232



233



234



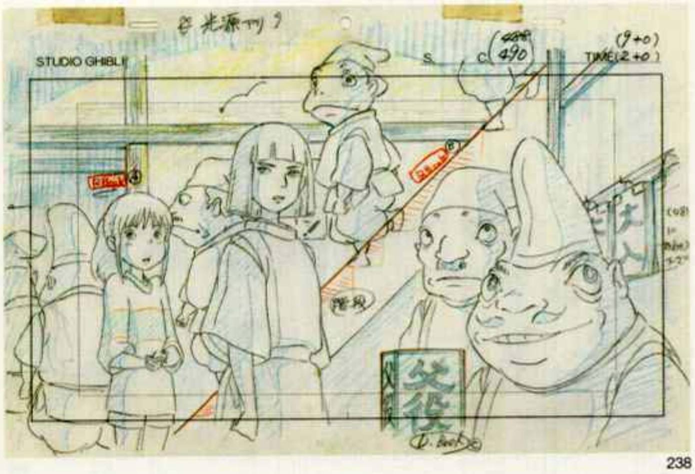
235



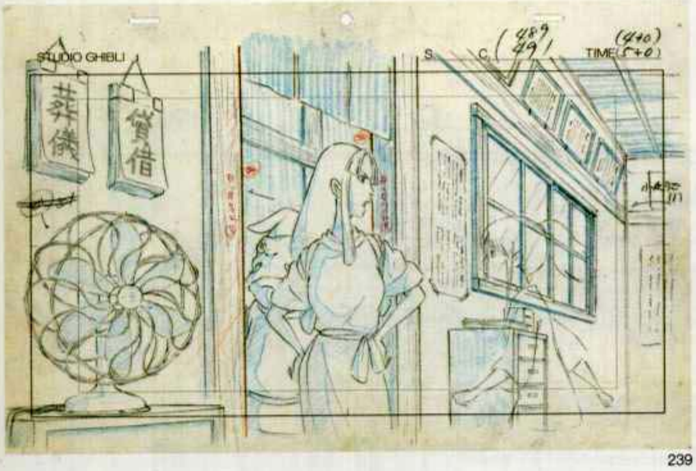
236



237



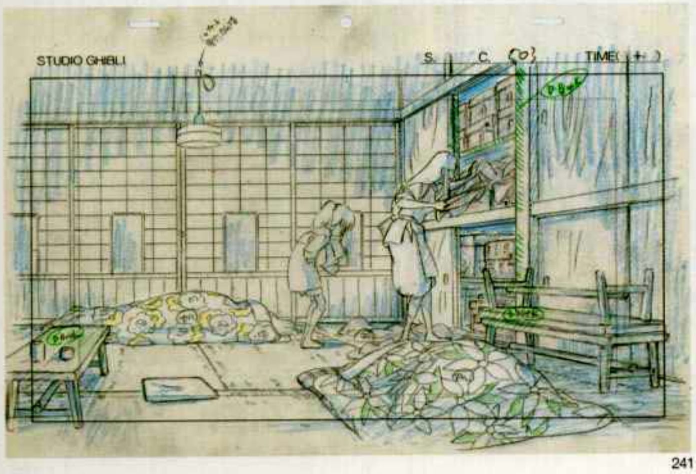
238



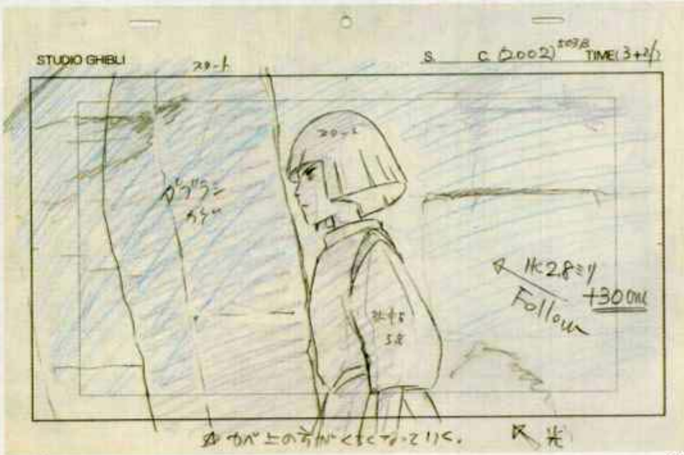
239



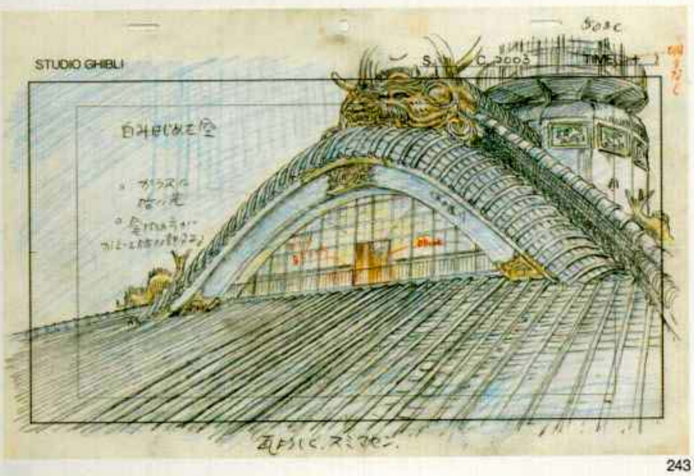
240



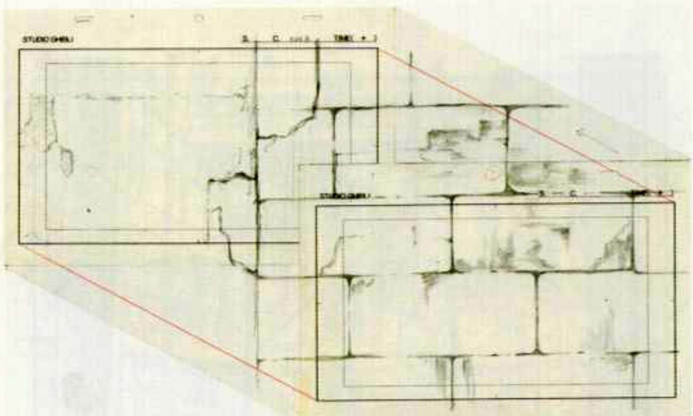
241



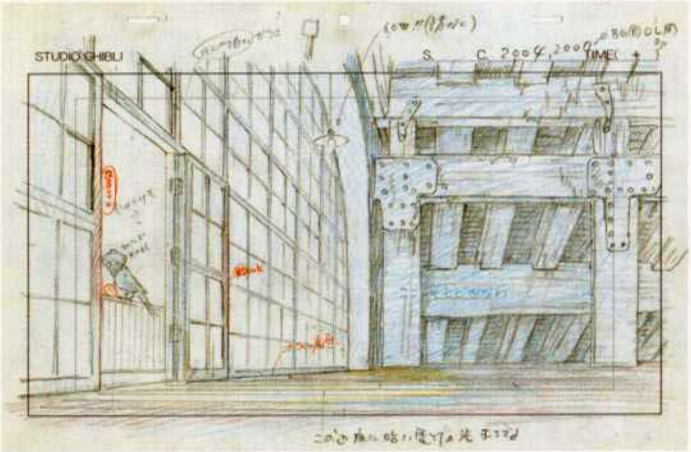
242



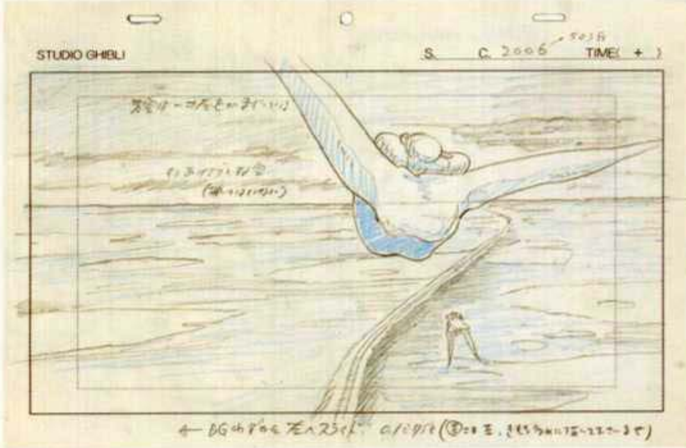
243



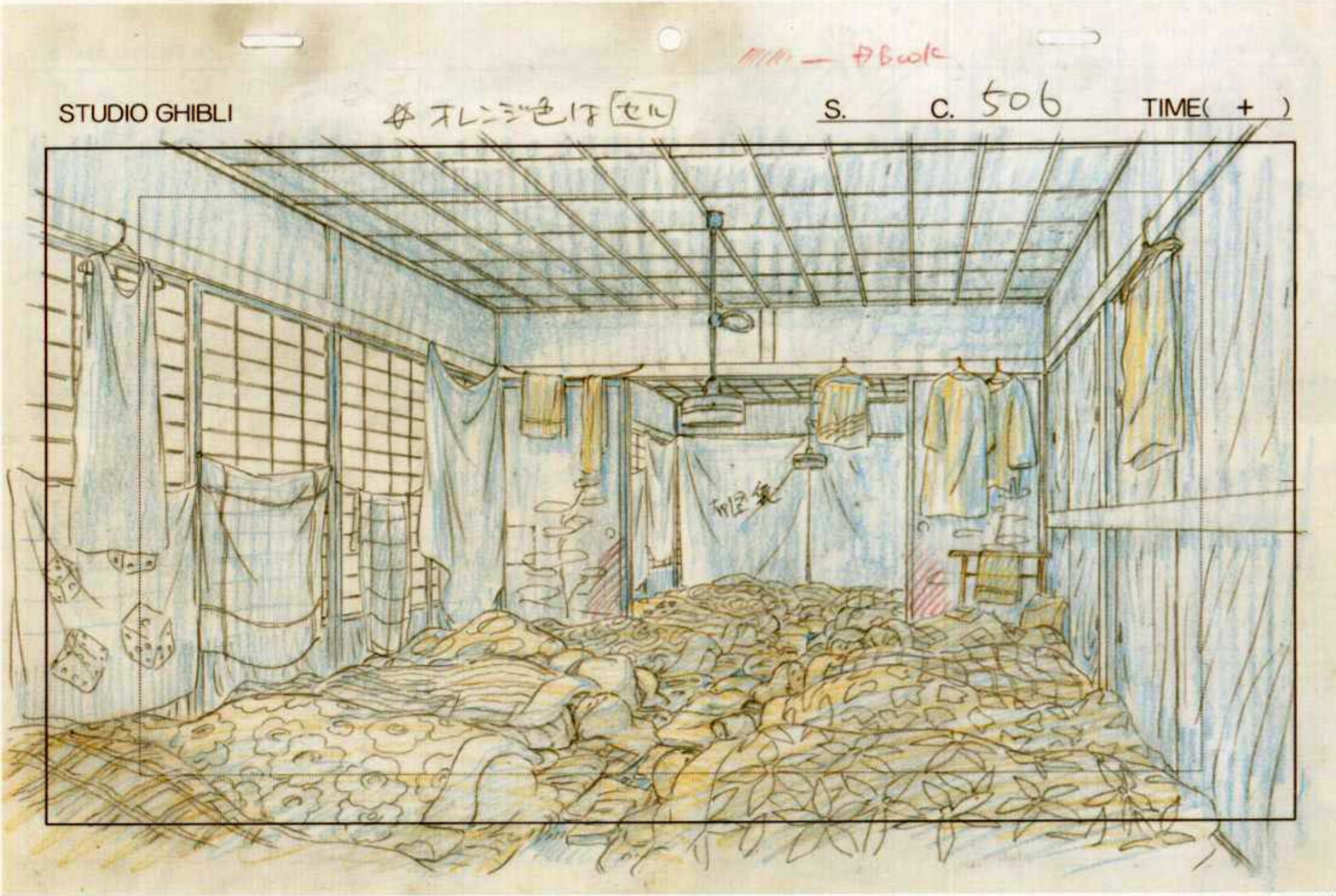
244



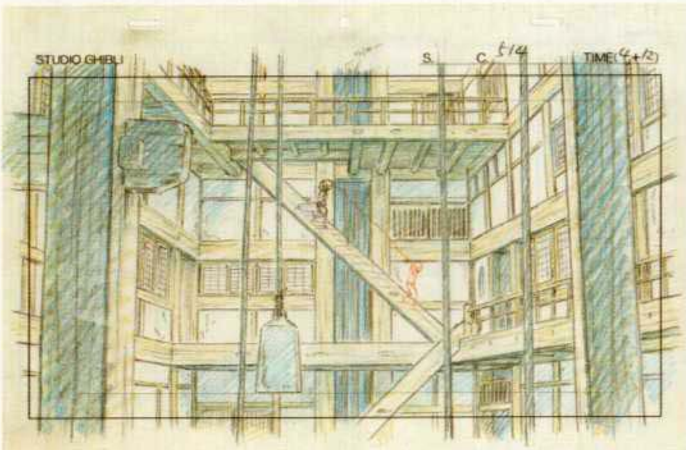
245



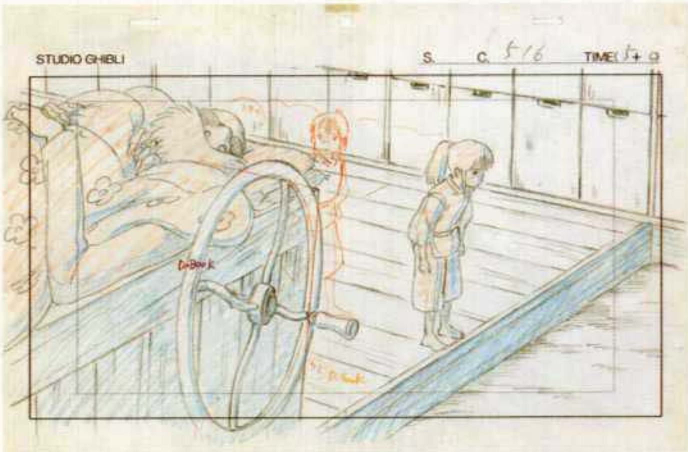
246



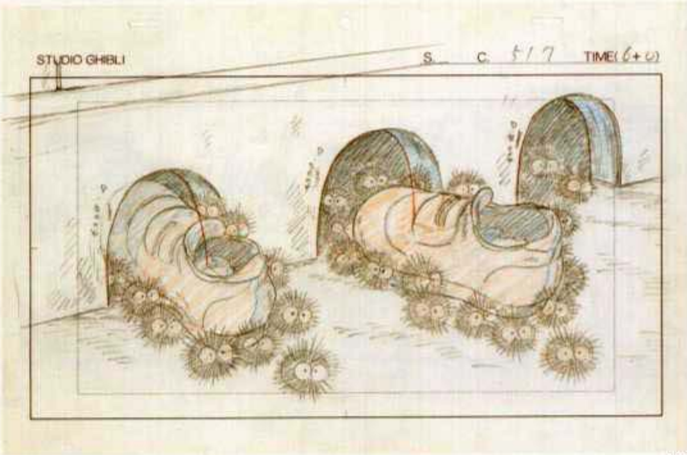
247



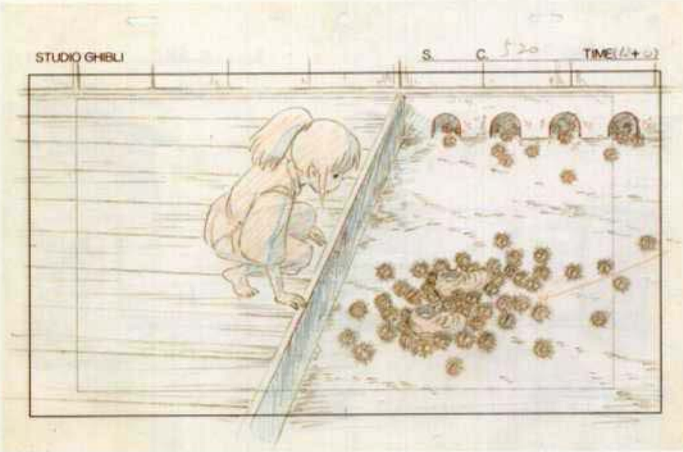
248



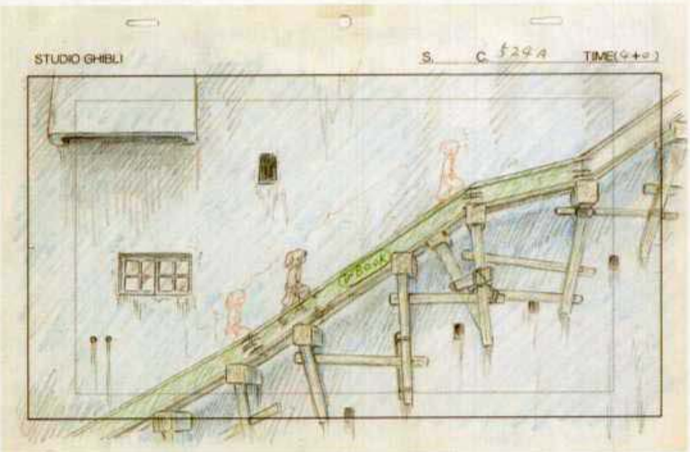
249



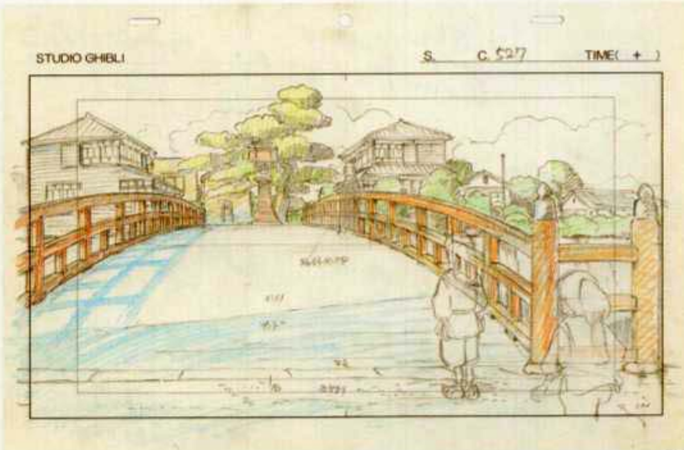
250



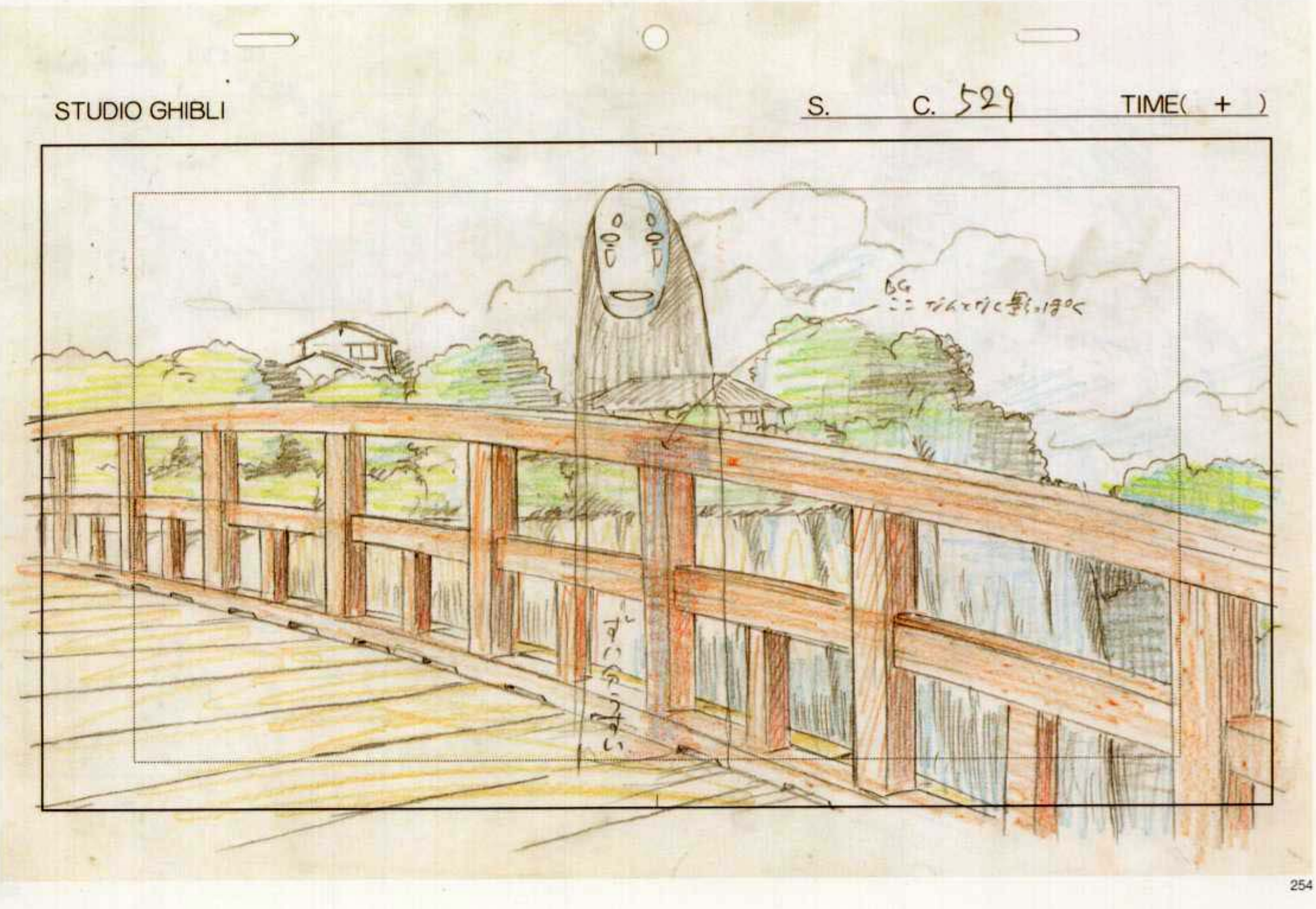
251



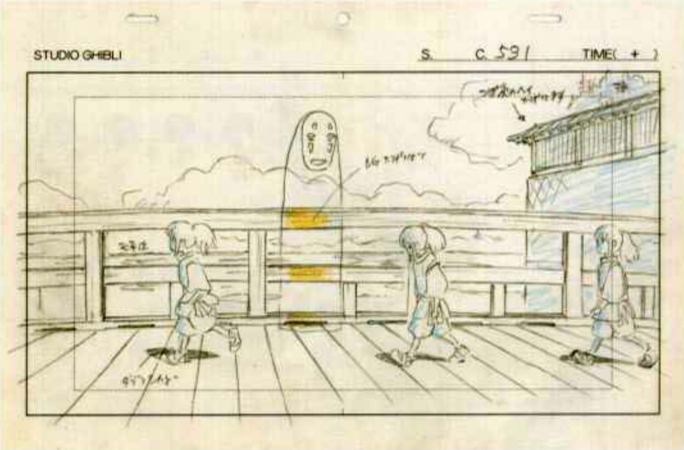
252



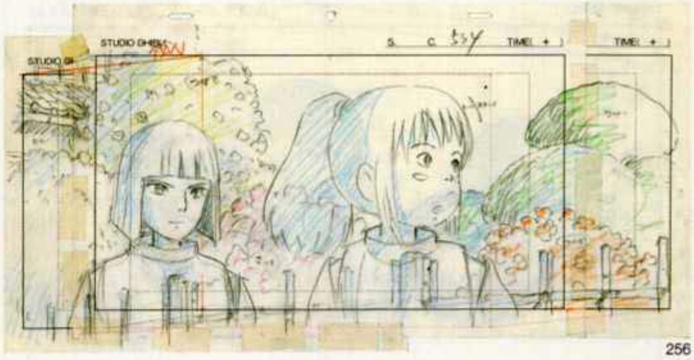
253



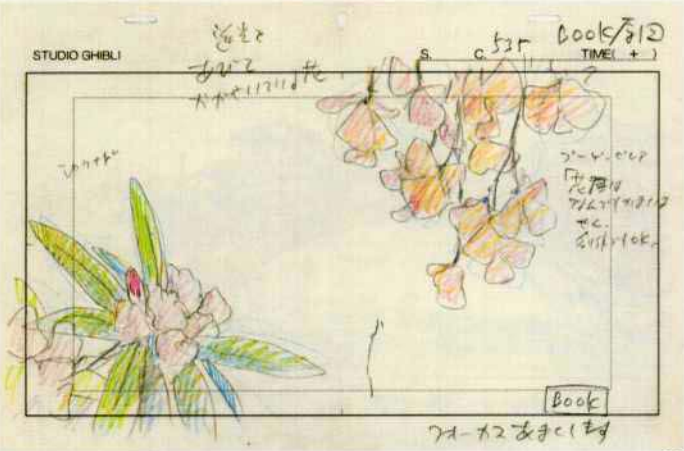
254



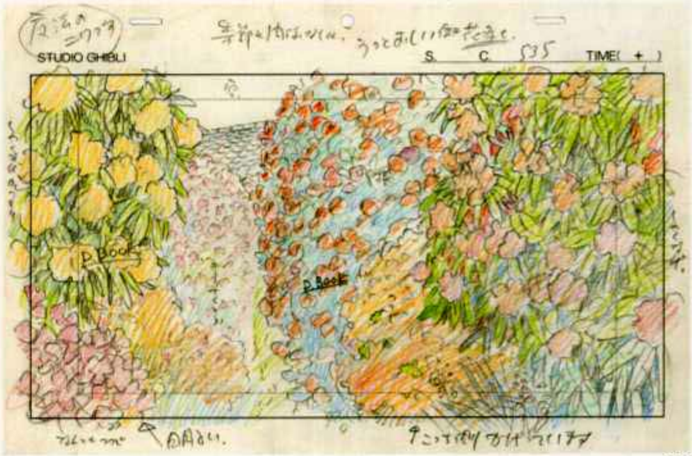
255



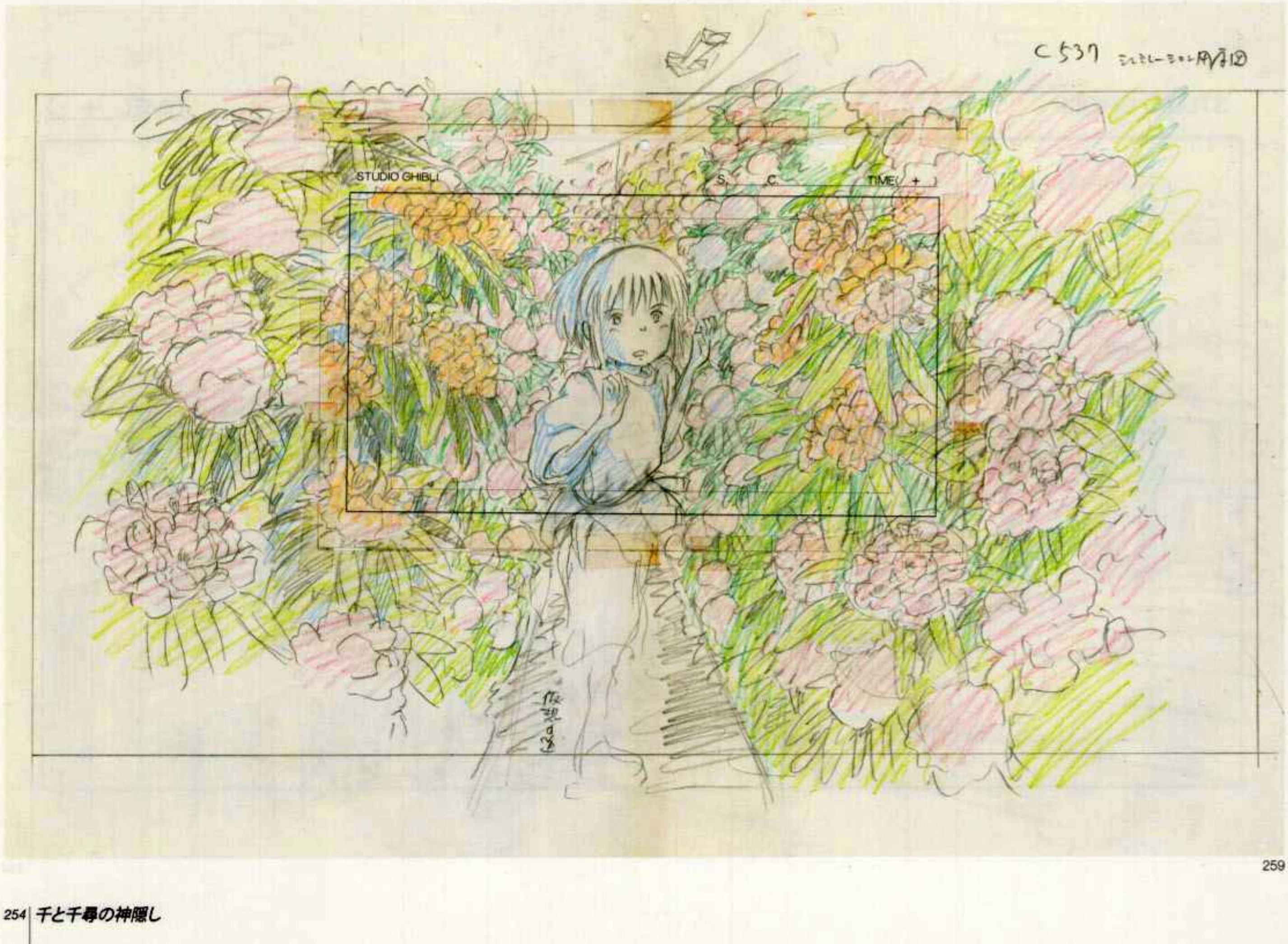
256



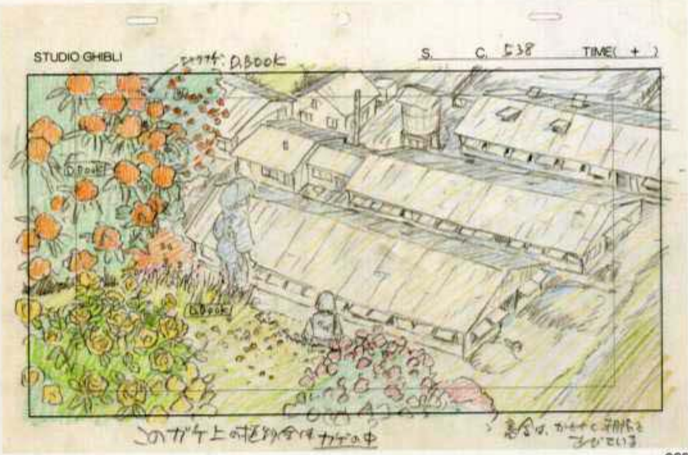
257



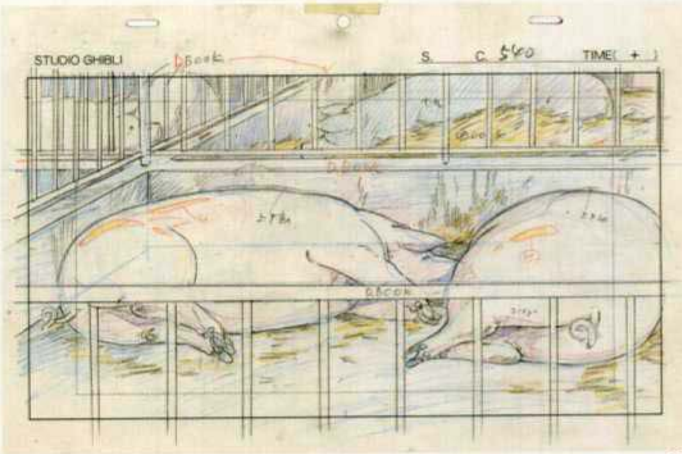
258



259



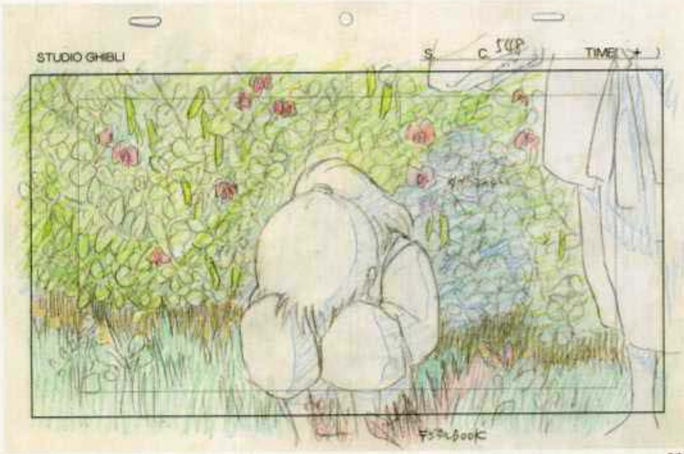
260



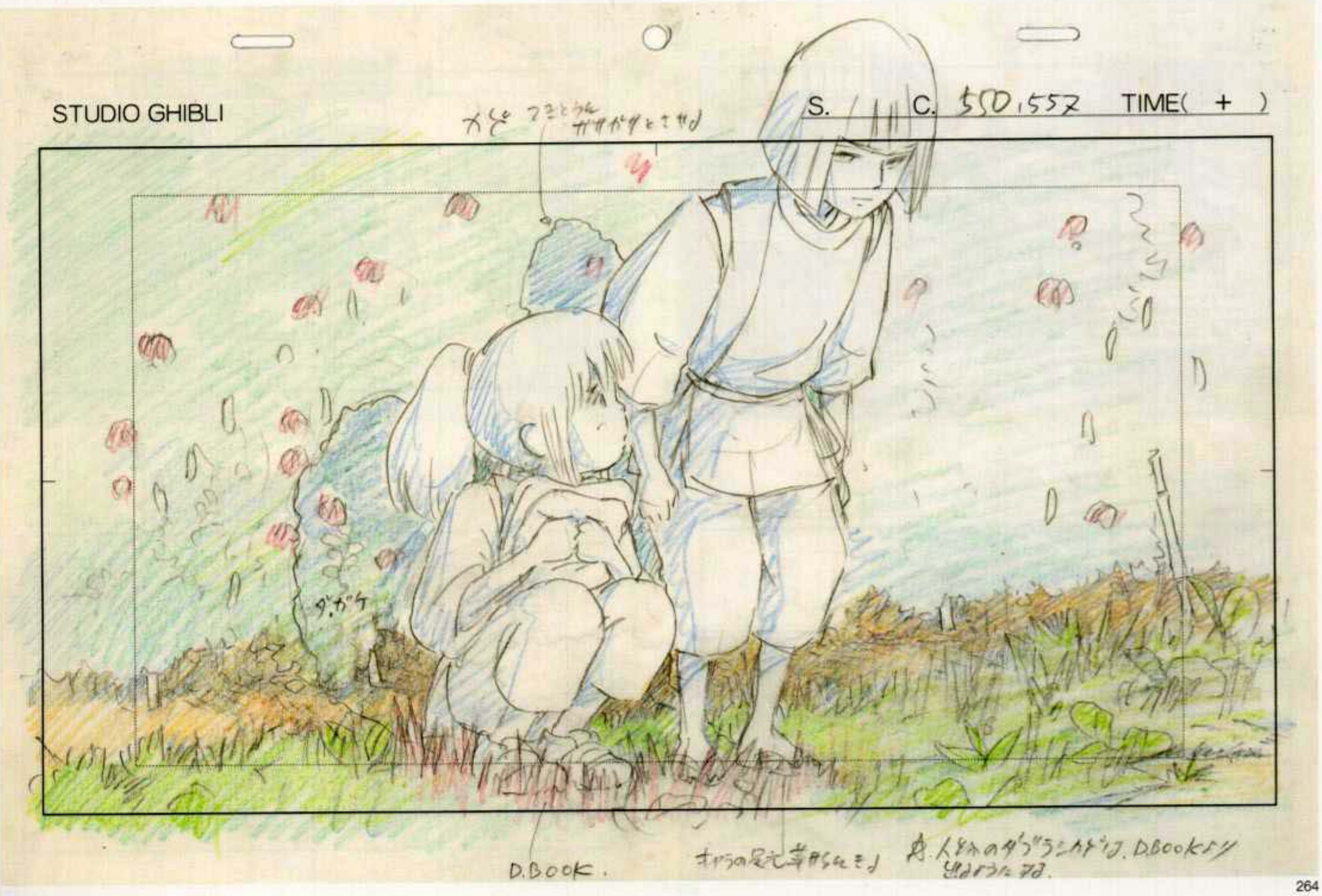
261



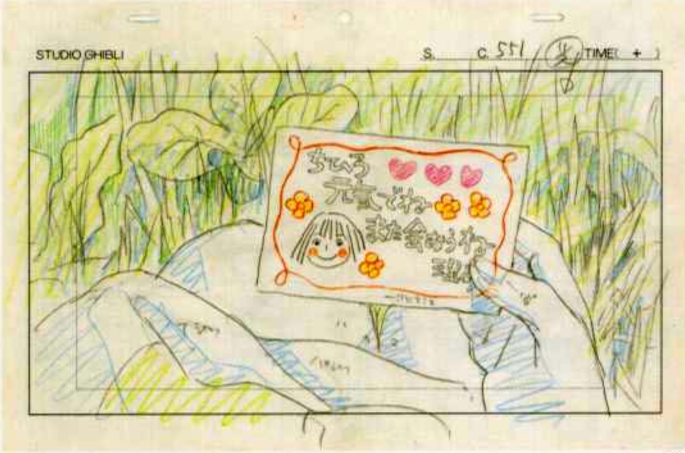
262



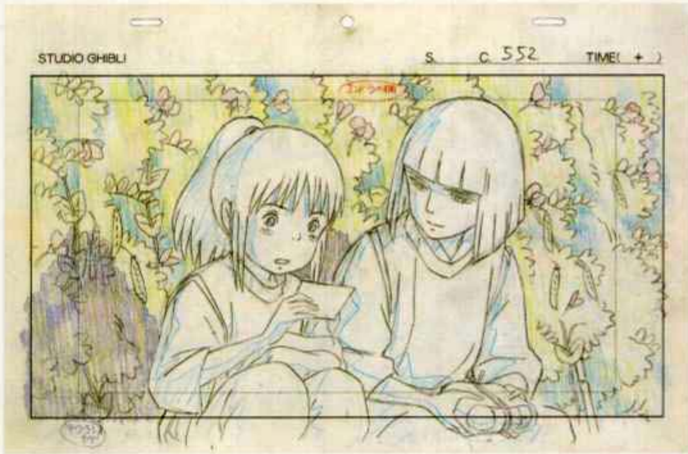
263



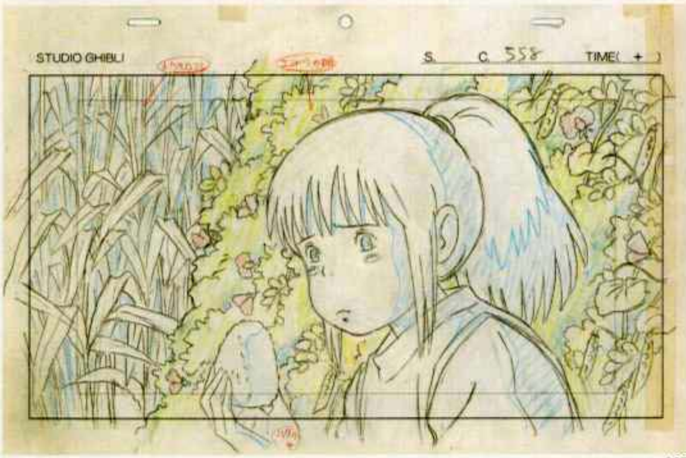
264



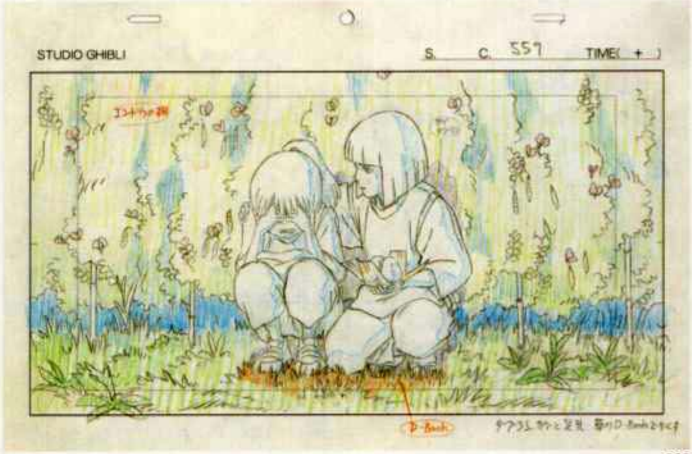
265



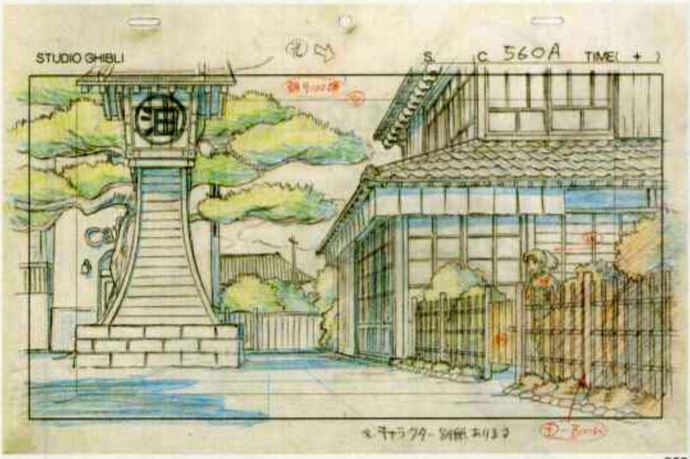
266



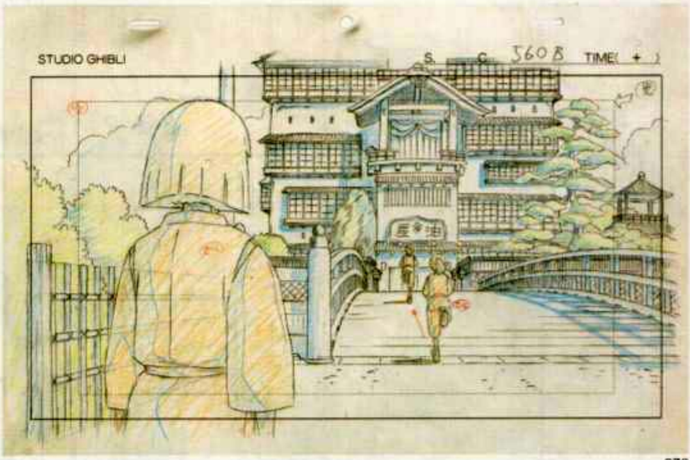
267



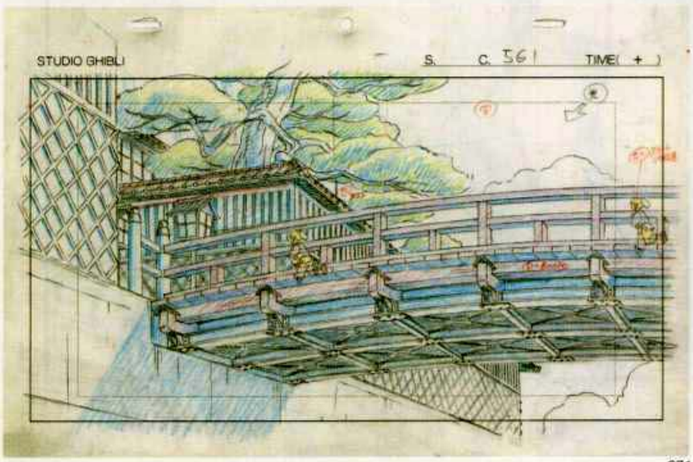
268



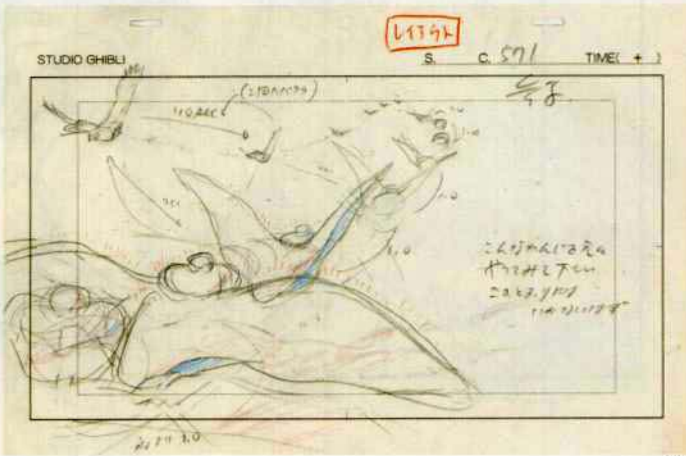
269



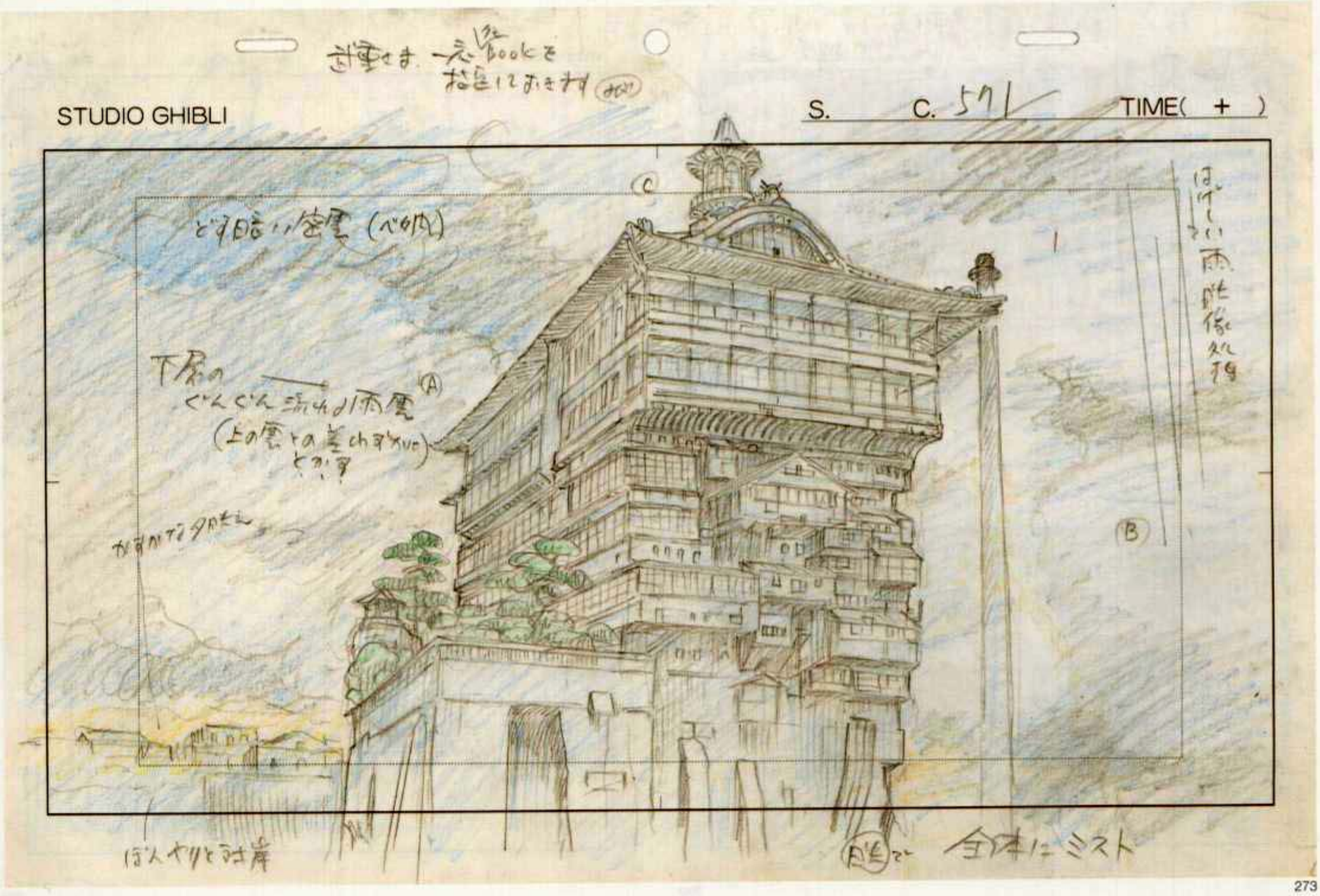
270



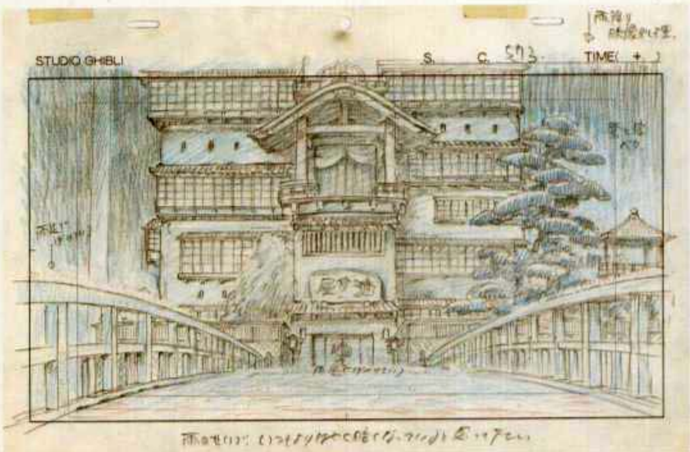
271



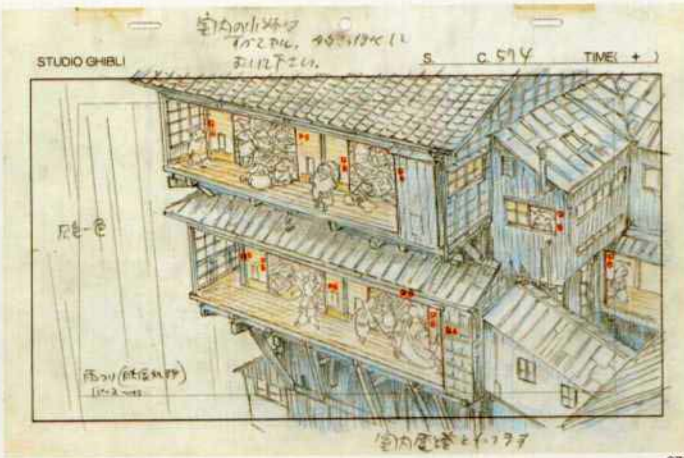
272



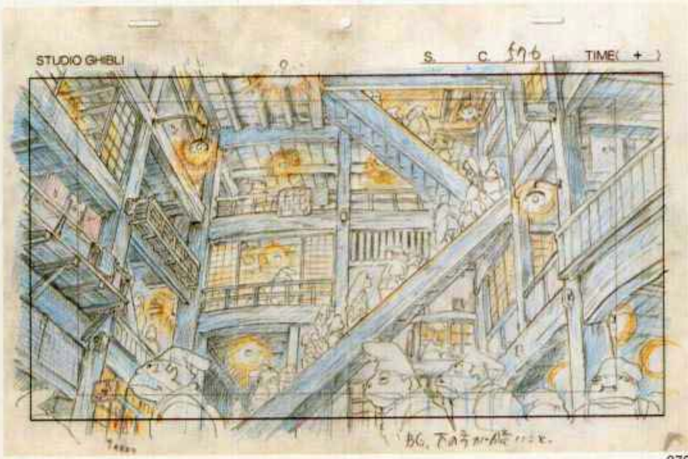
273



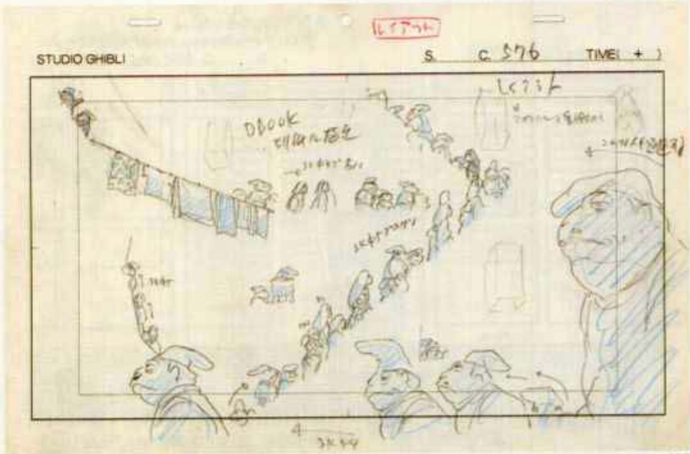
274



275



276



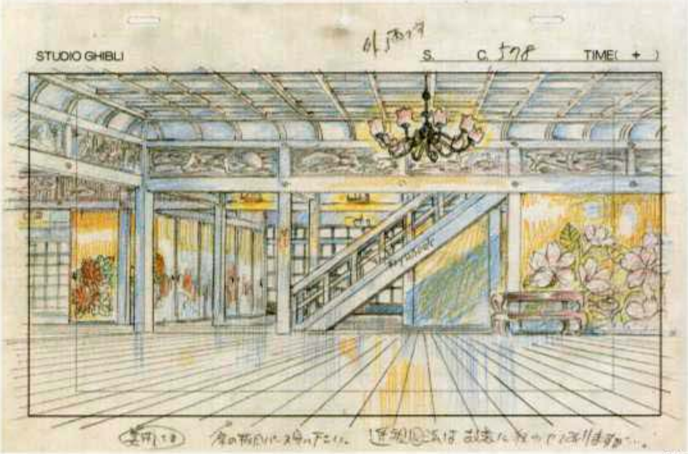
277



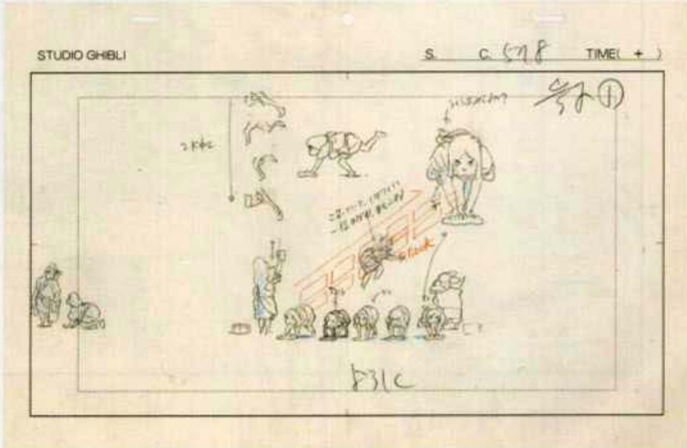
278



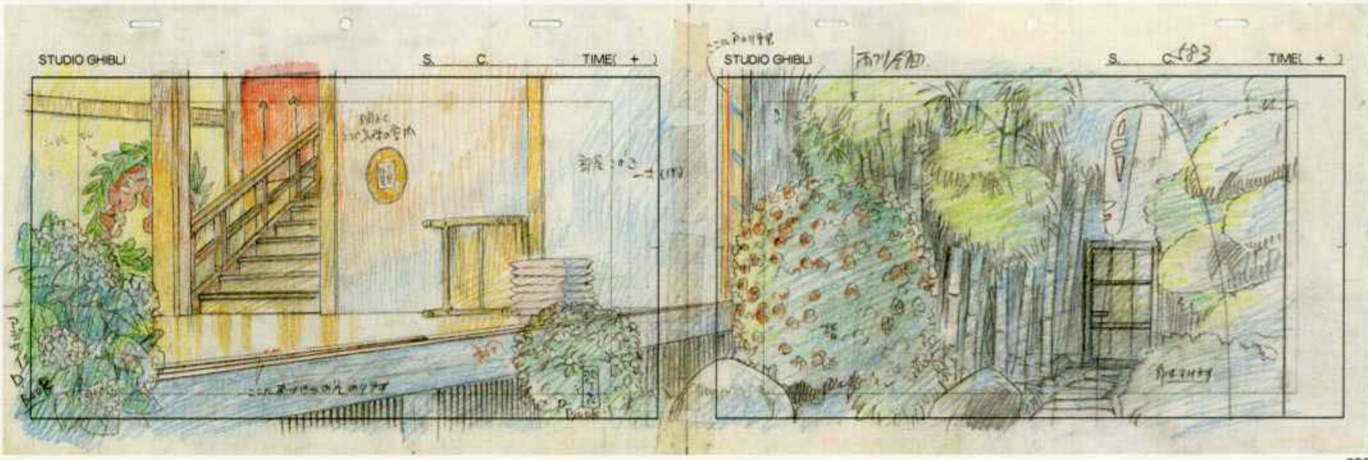
279



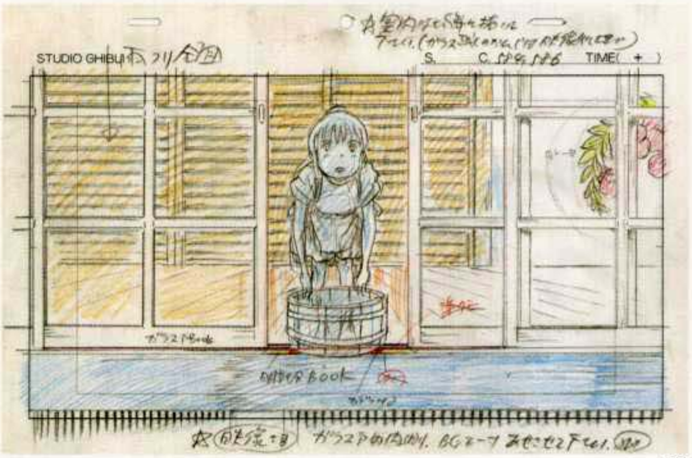
280



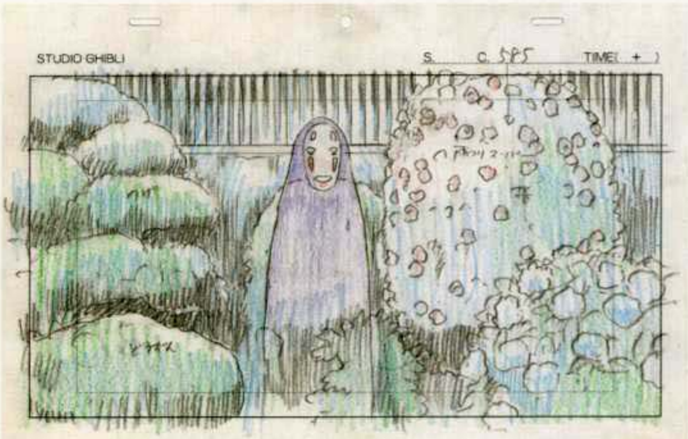
281



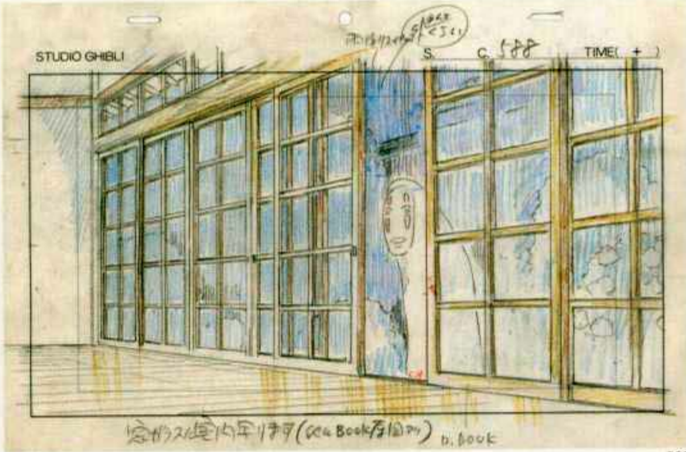
282



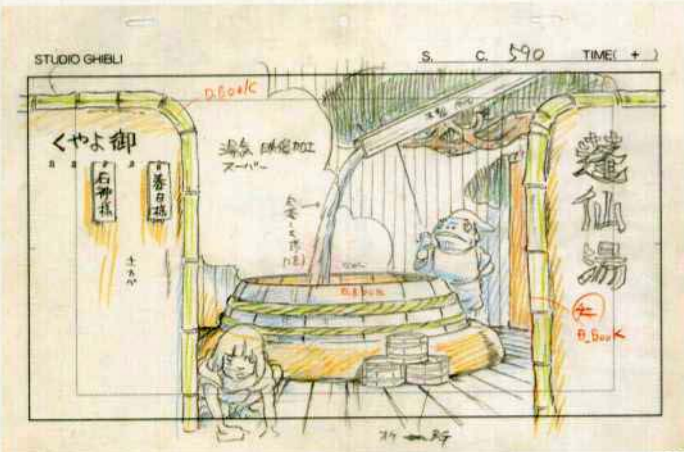
283



284

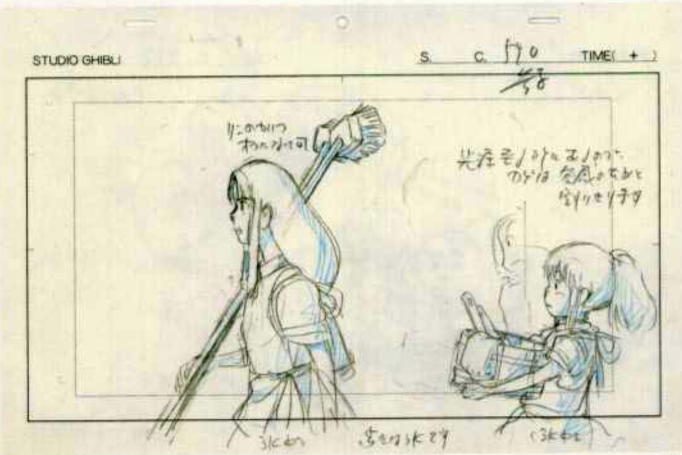


285

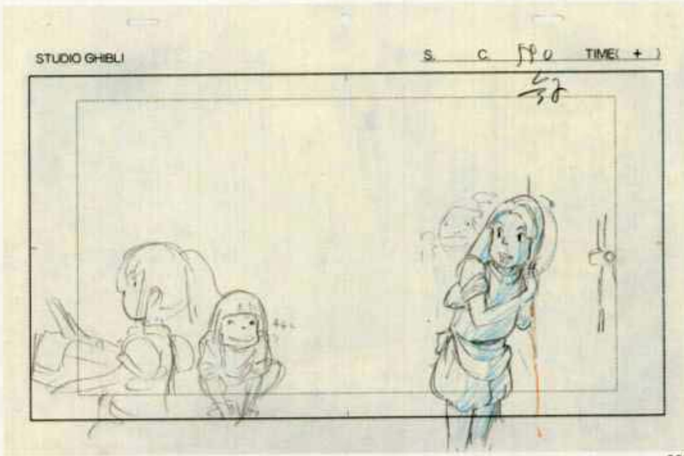


286

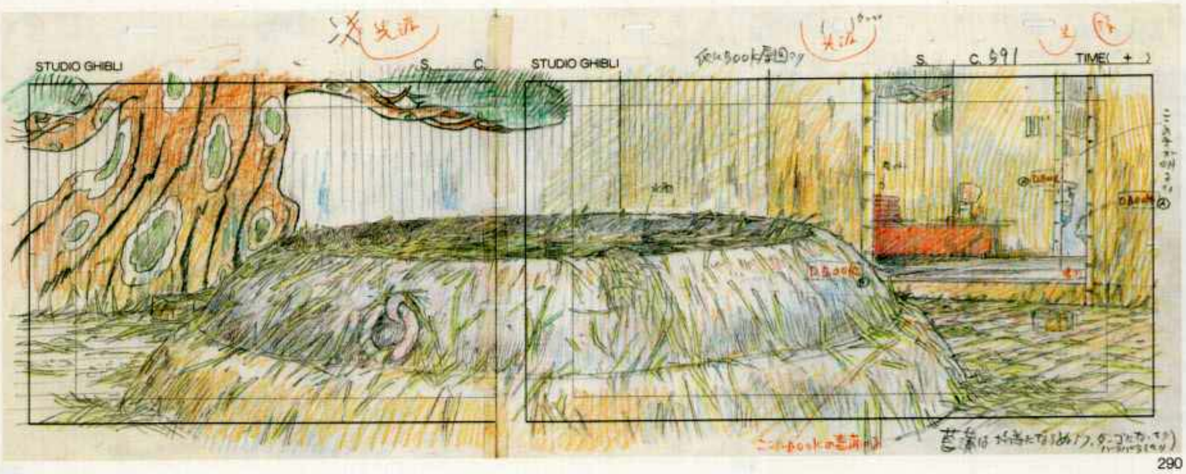

287



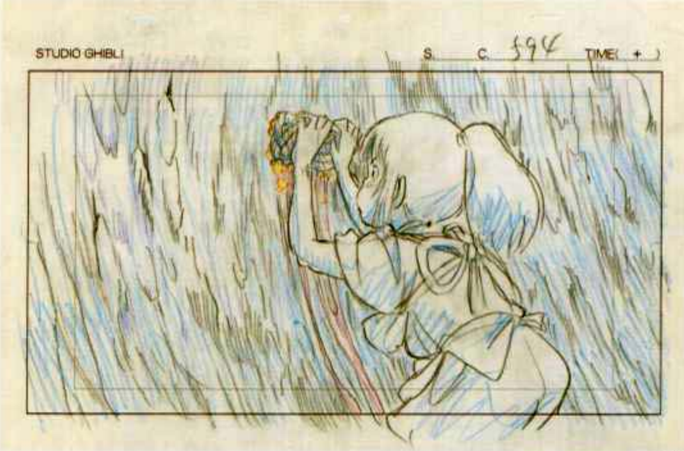
288



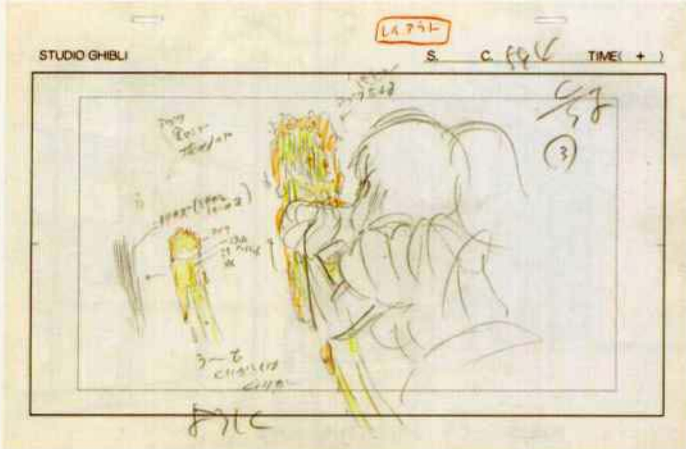
289



290



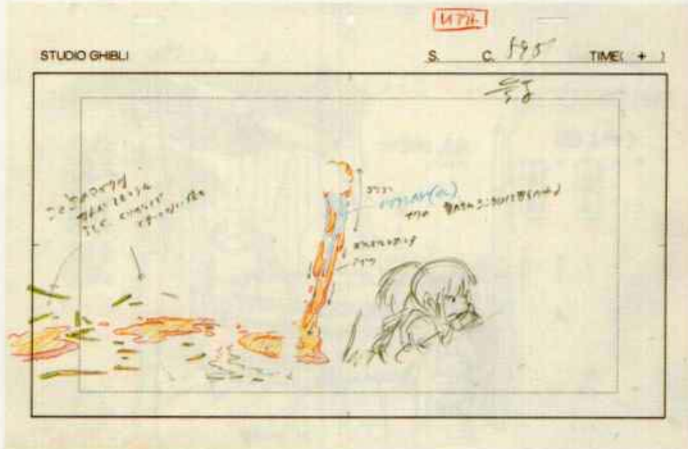
291



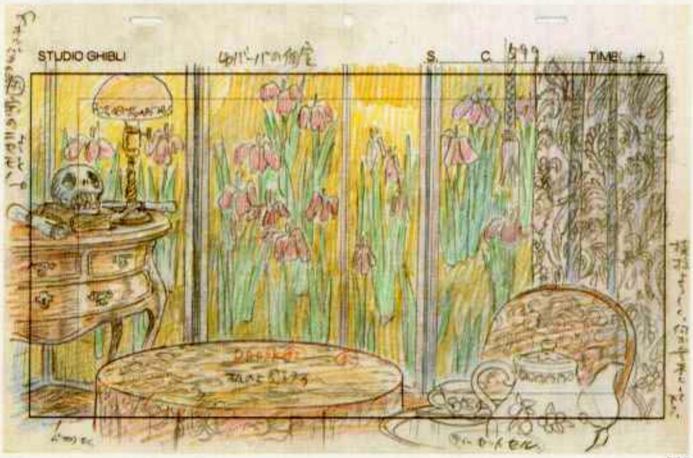
292



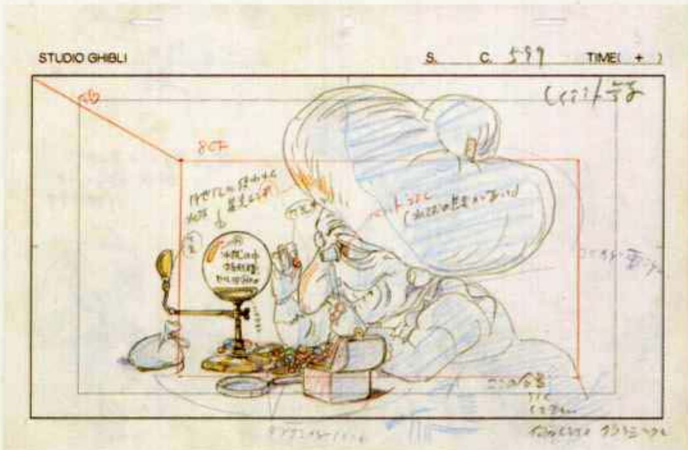
293



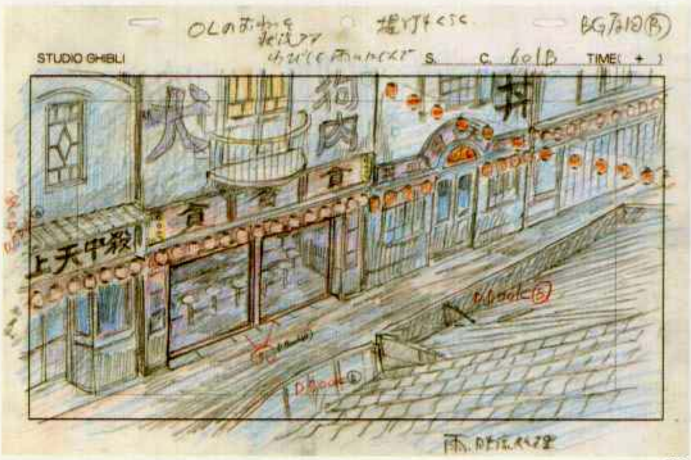
294



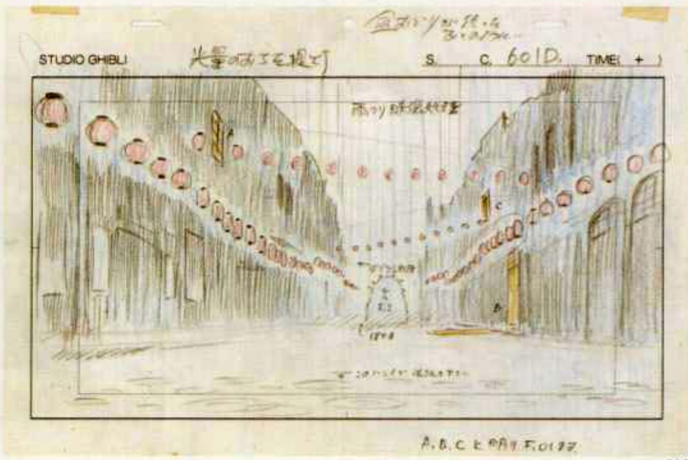
295



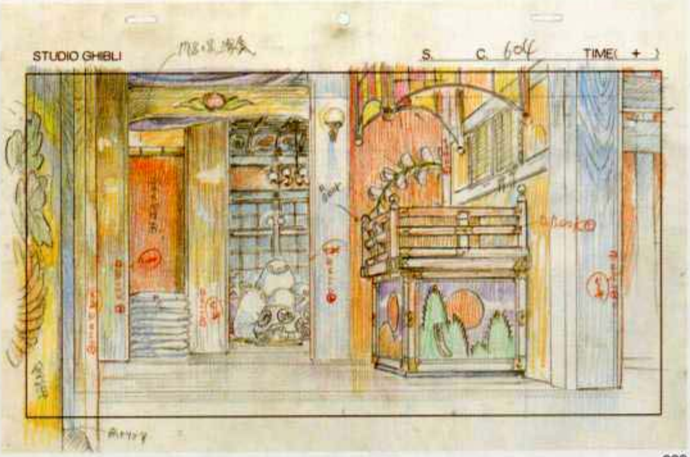
296



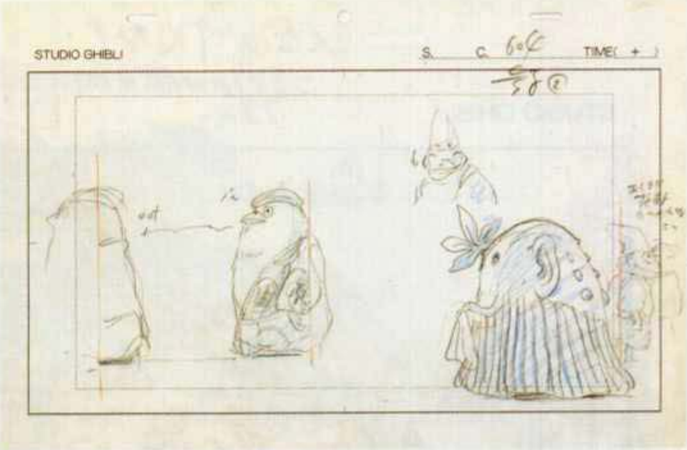
297



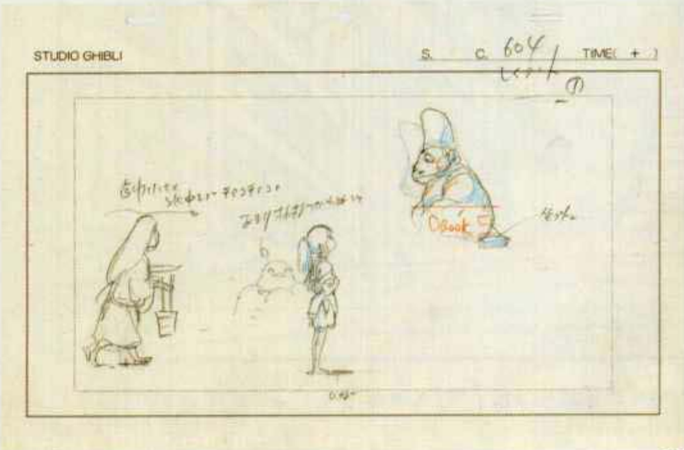
298



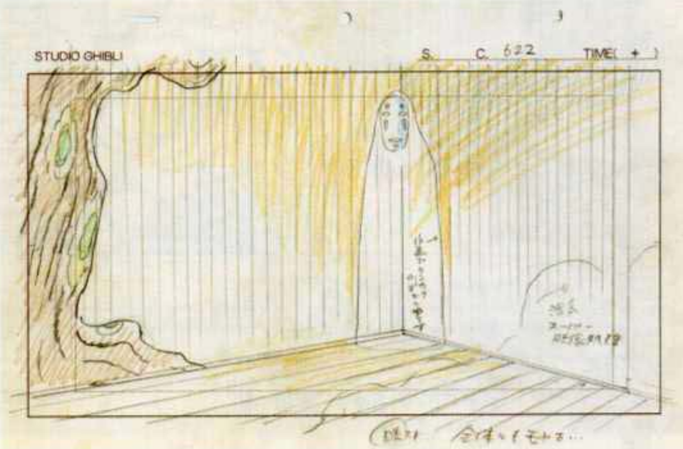
299



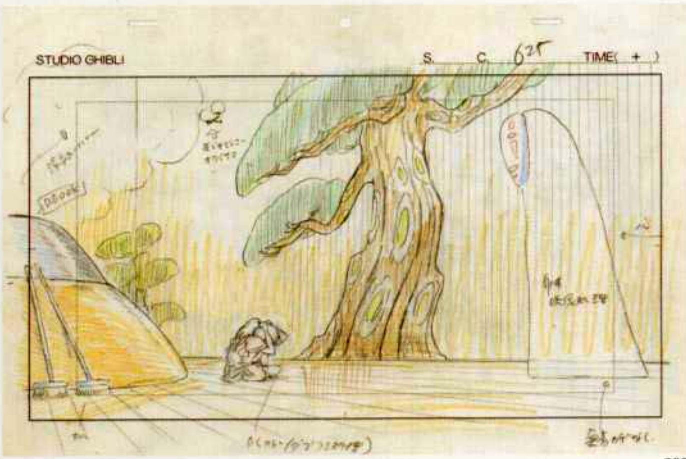
300



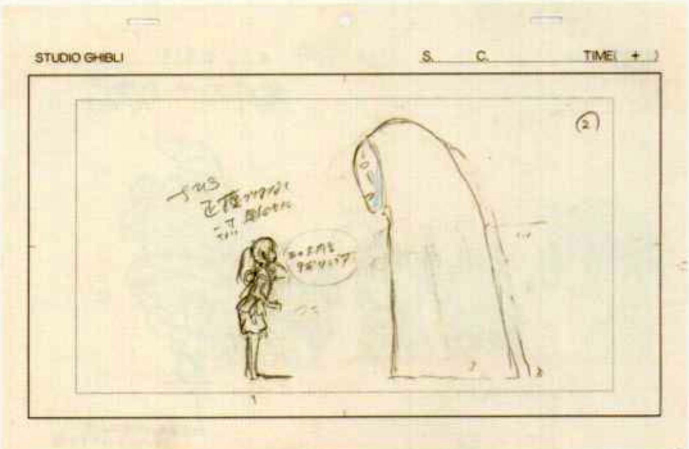
301



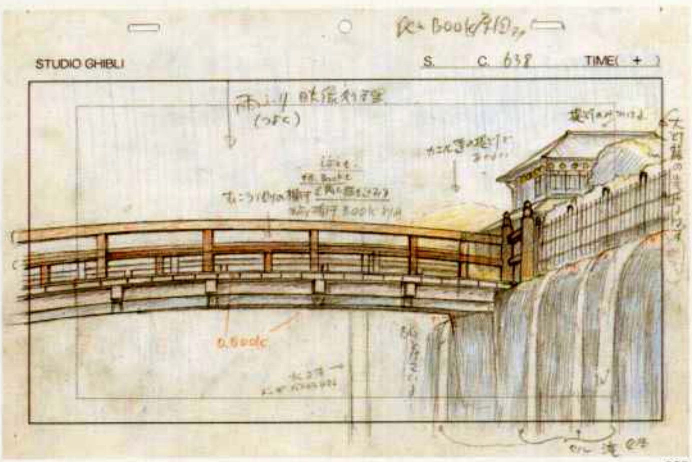
302



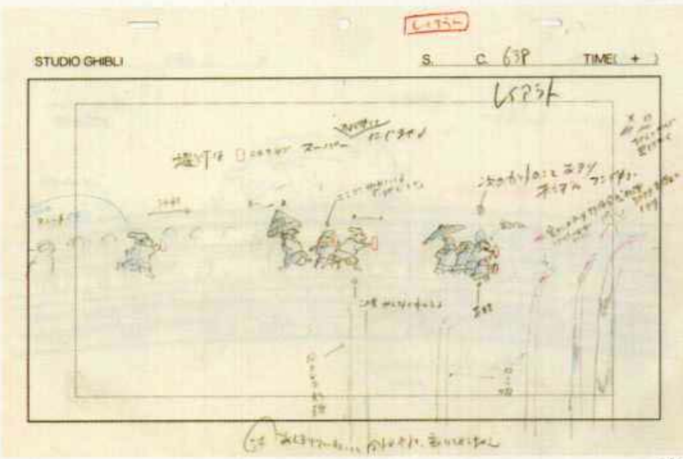
303



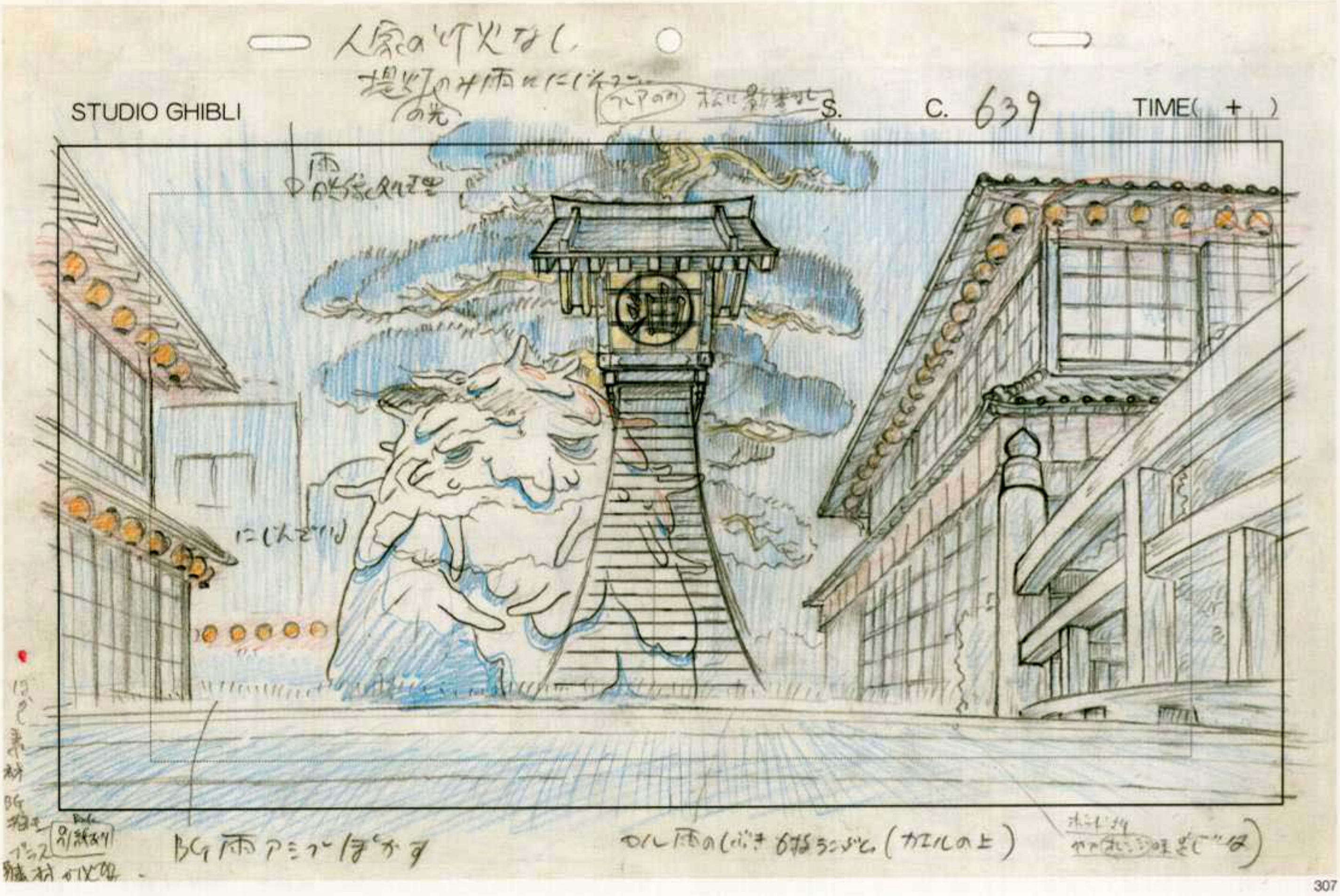
304



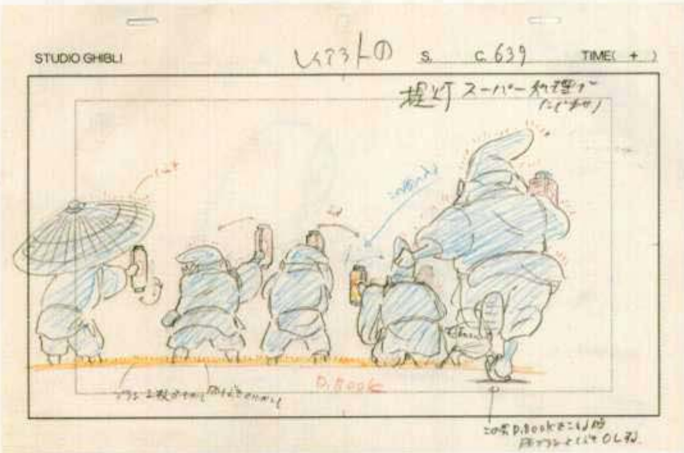
305



306



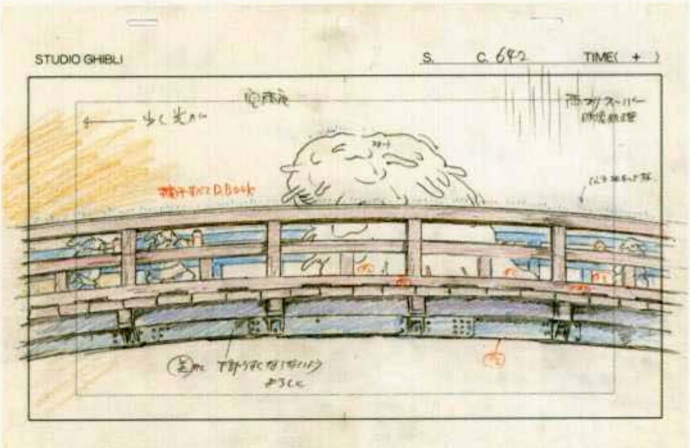
307



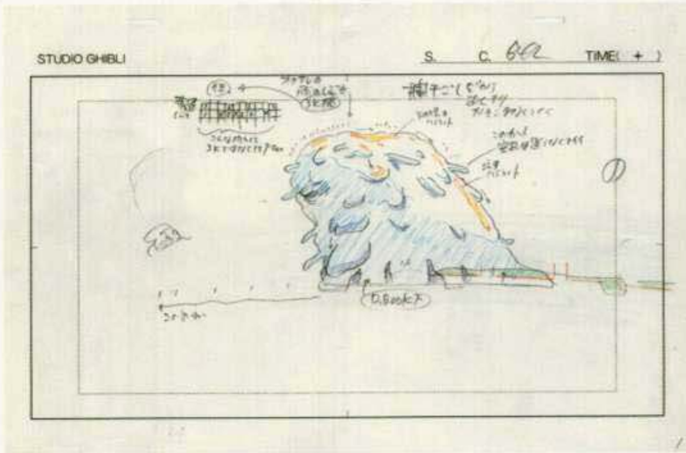
308



309



310



311



312



313



314



315



316



317



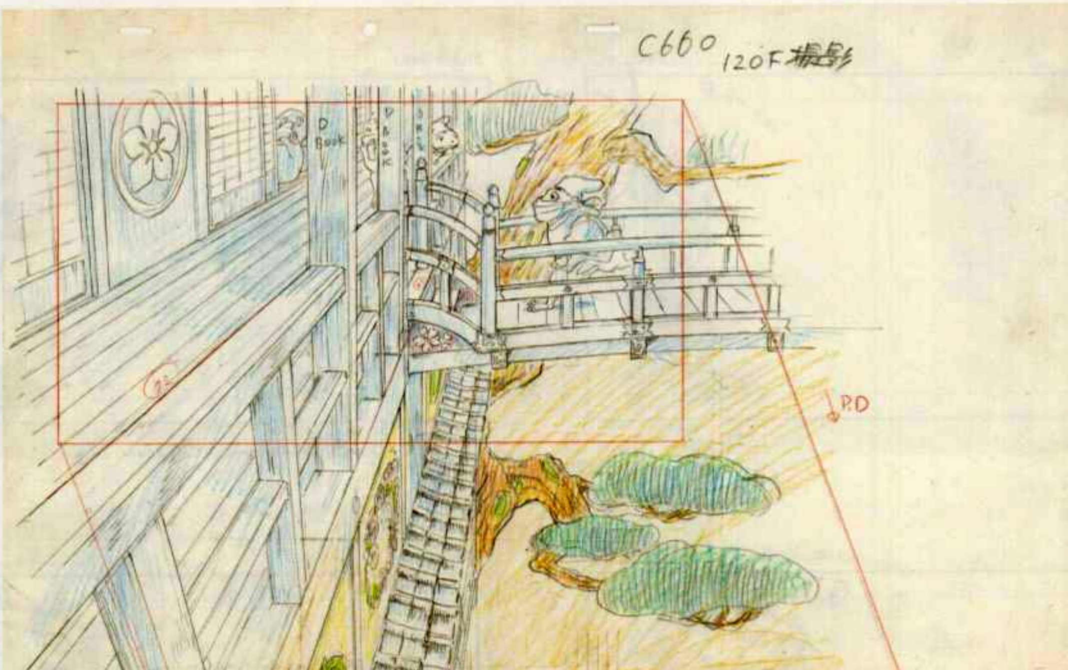
318



319



320



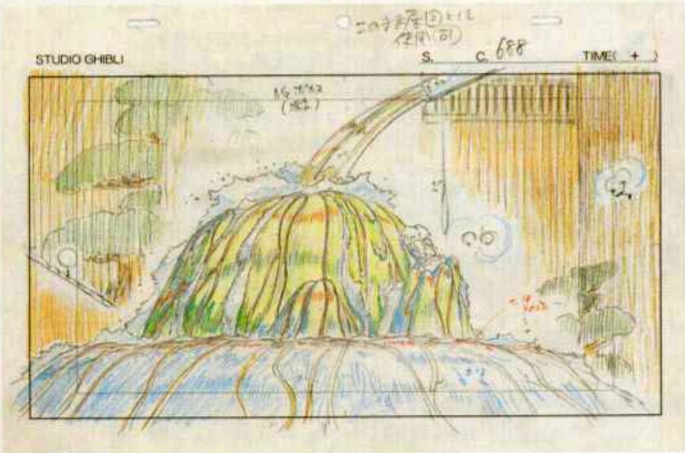
321



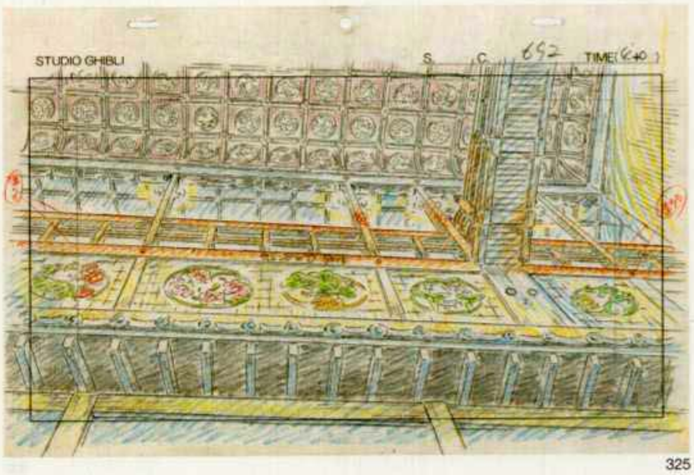
322



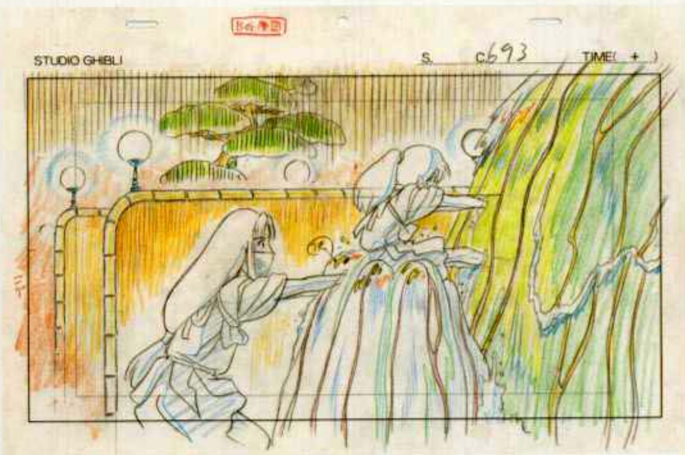
323



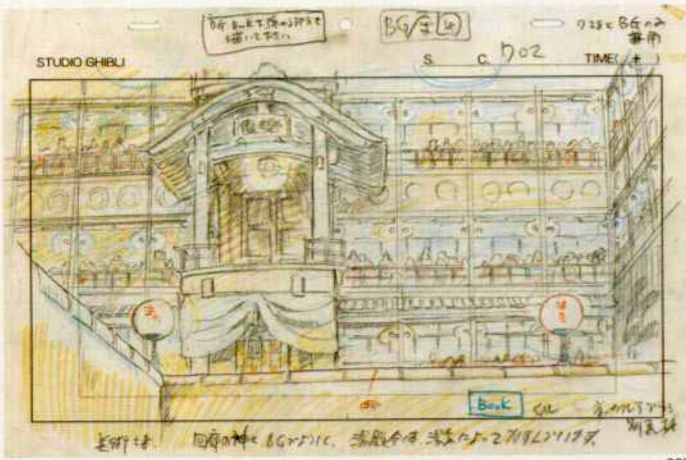
324



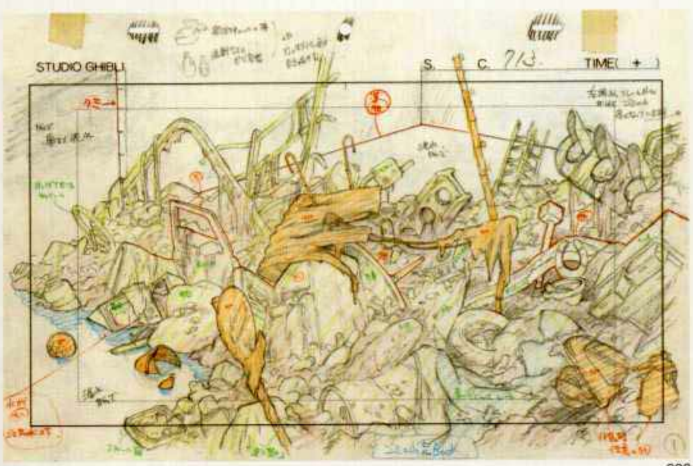
325



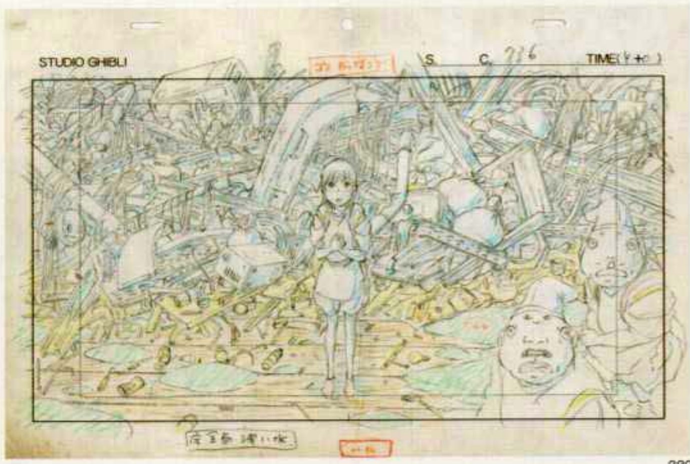
326



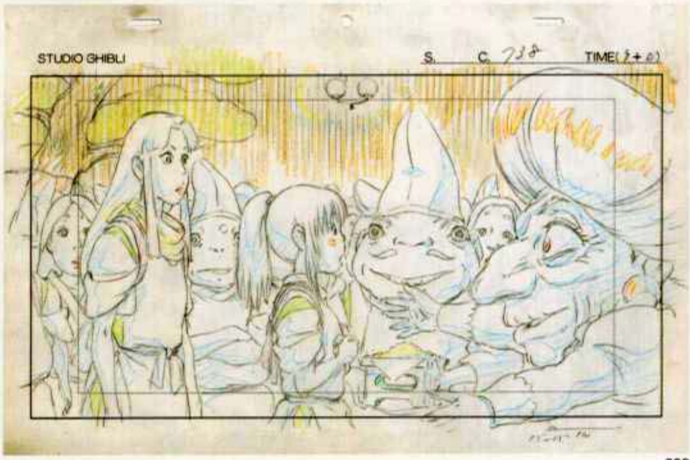
327



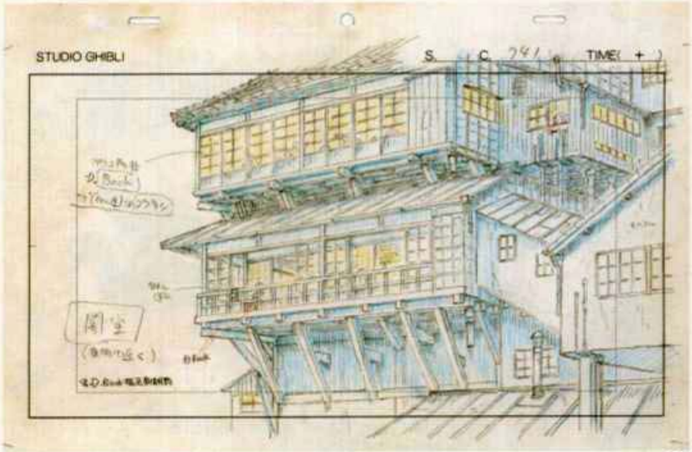
328



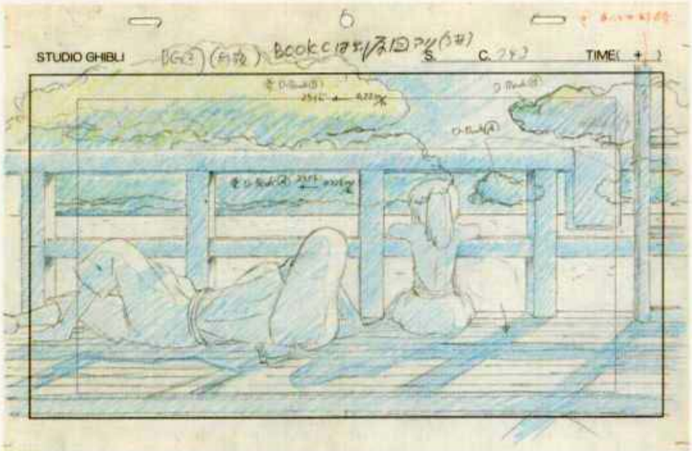
329



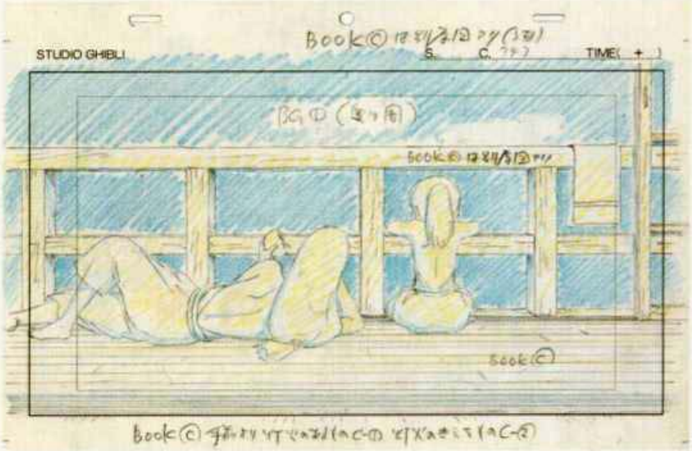
330



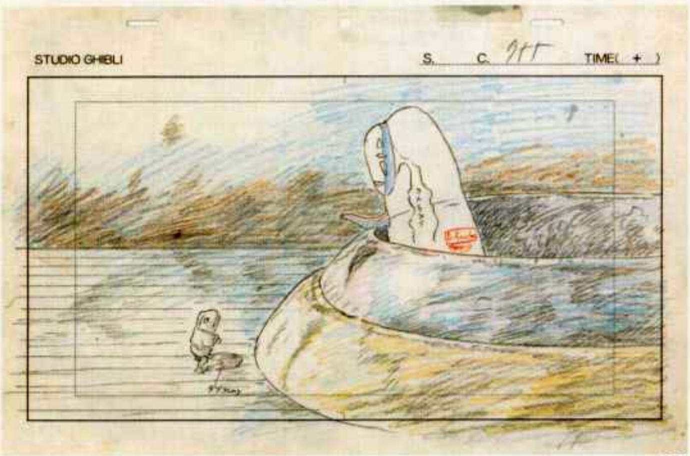
331



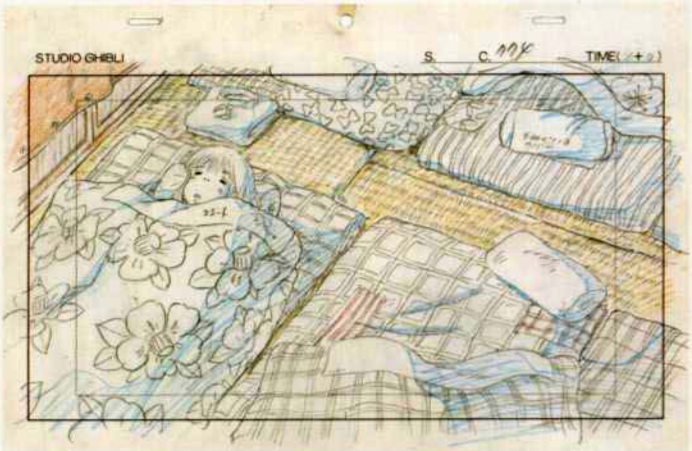
332



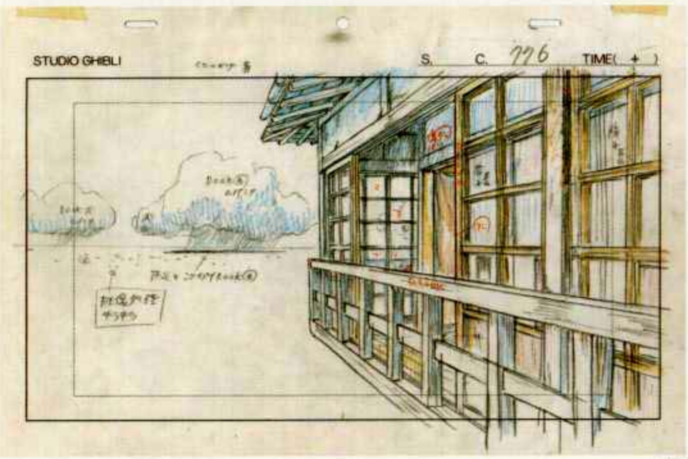
333



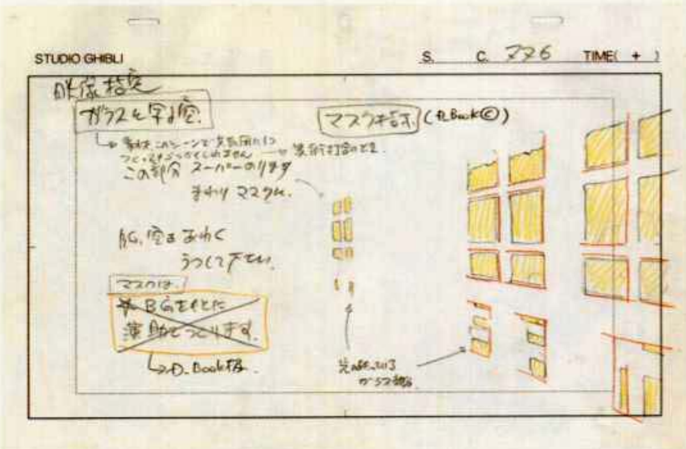
334



335



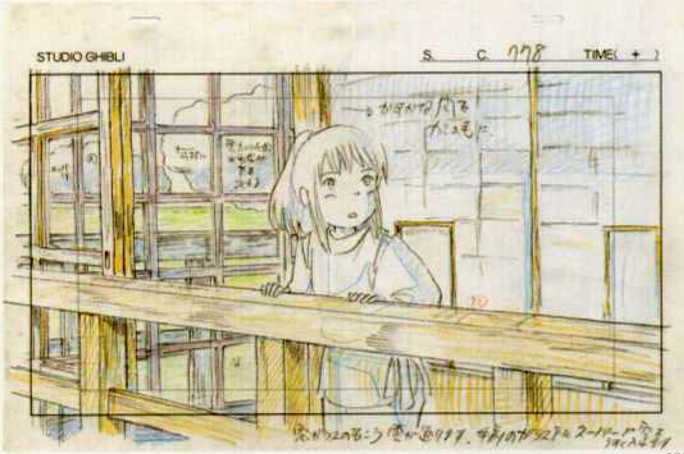
336



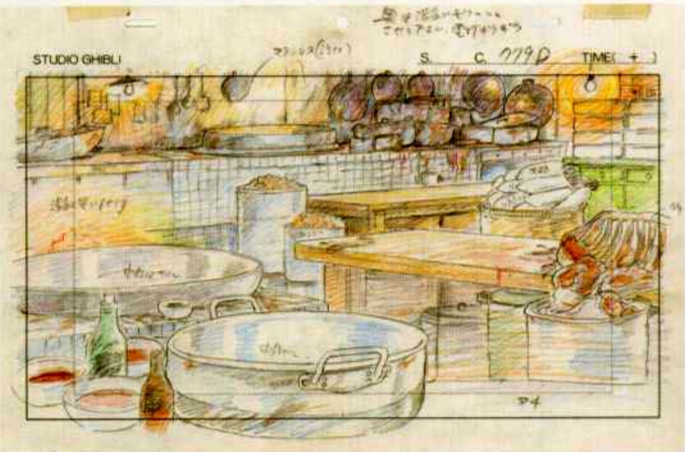
337



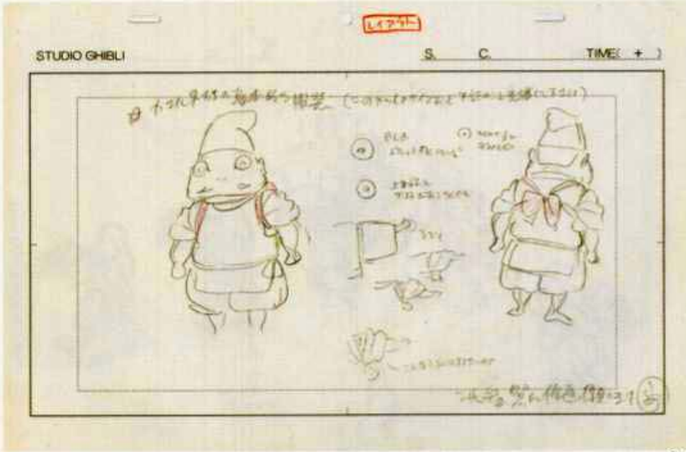
338



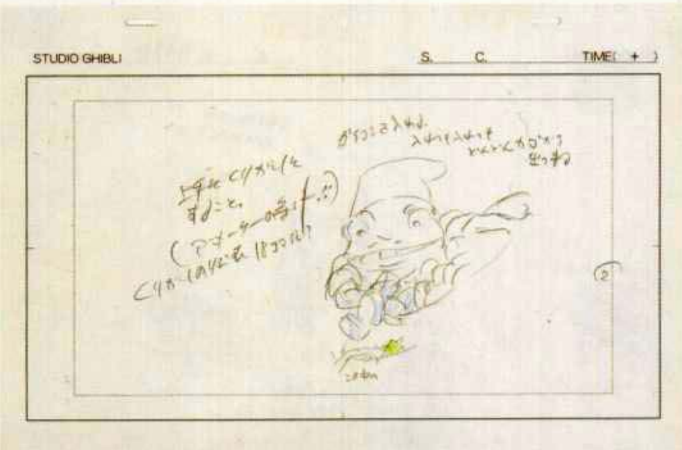
339



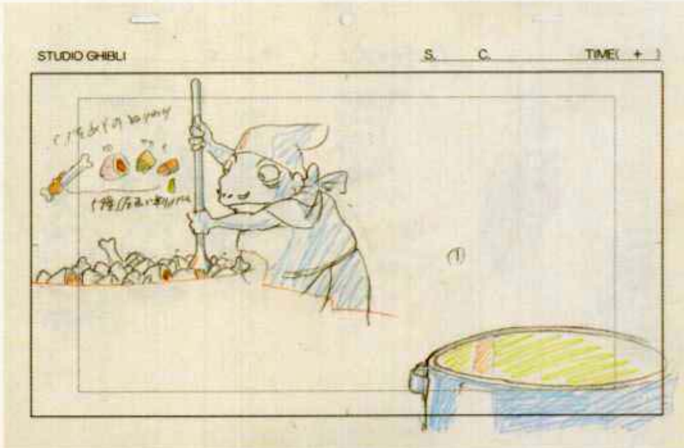
340



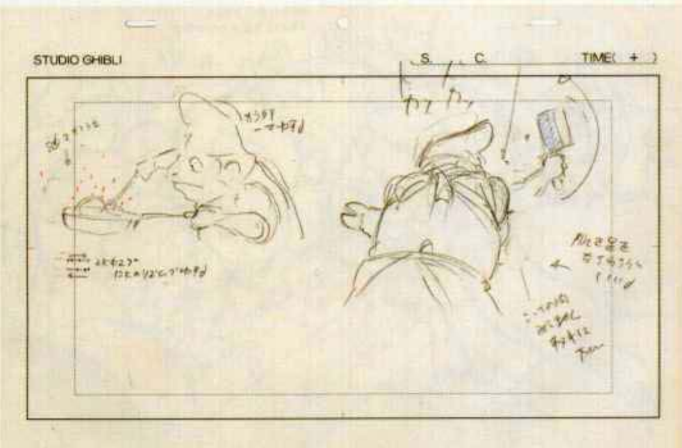
341



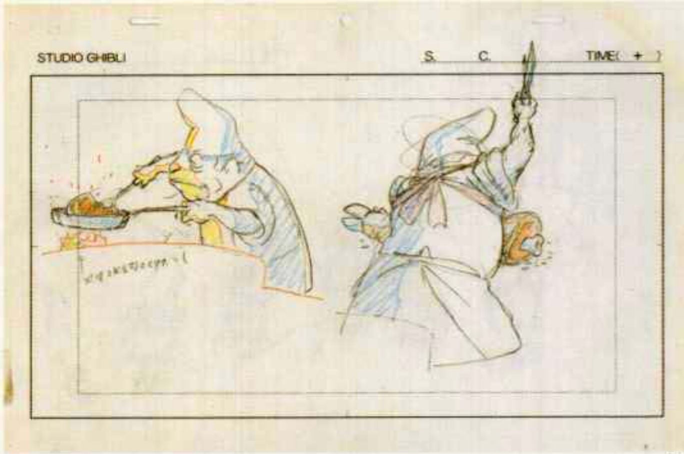
342



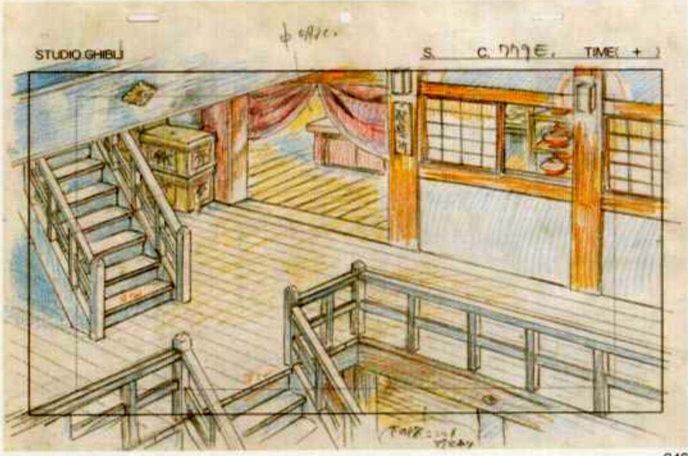
343



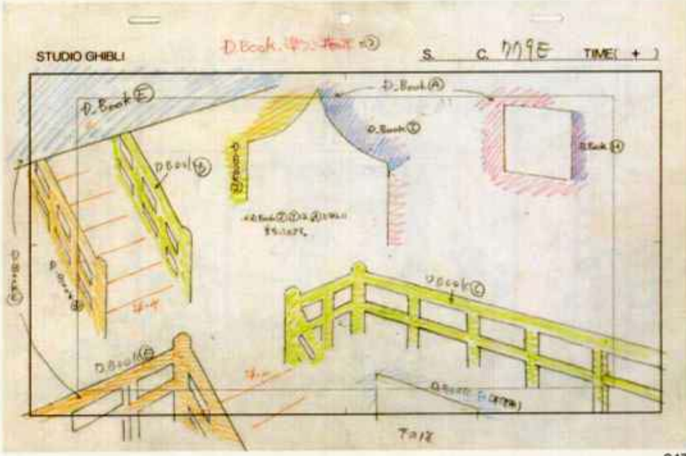
344



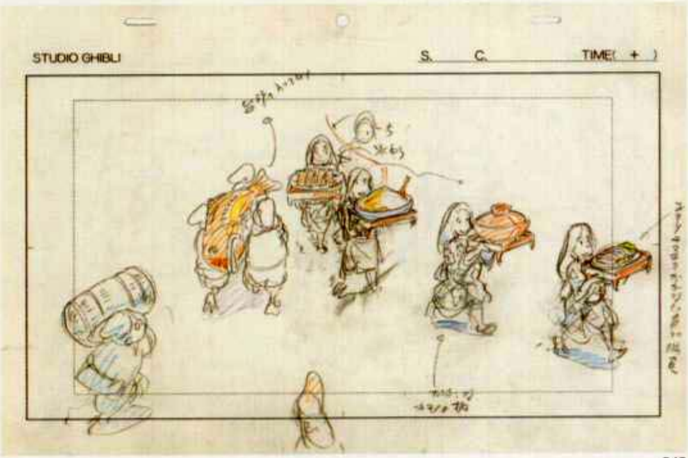
345



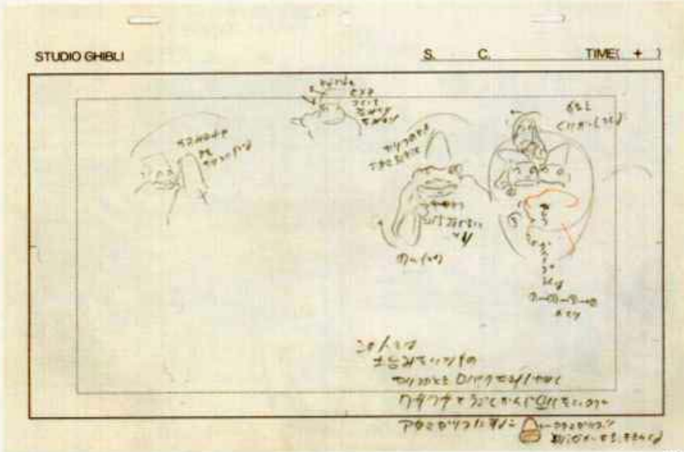
346



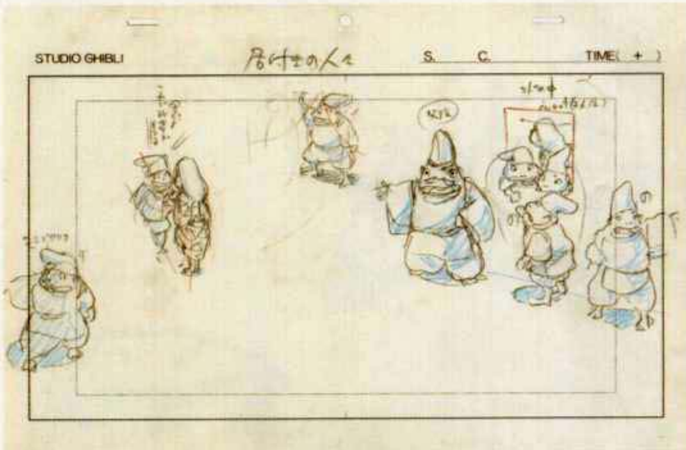
347



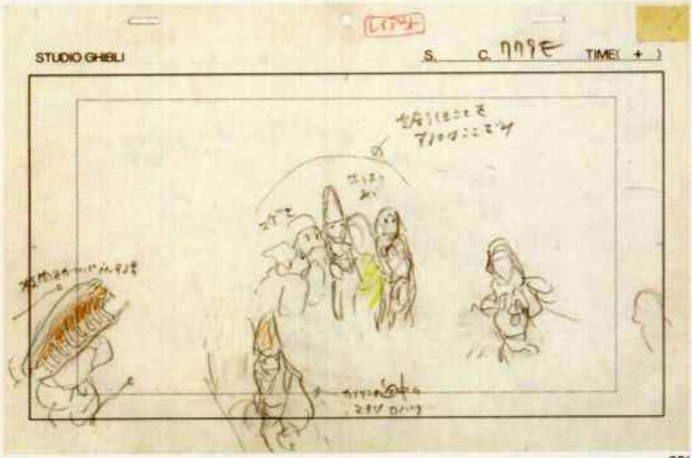
348



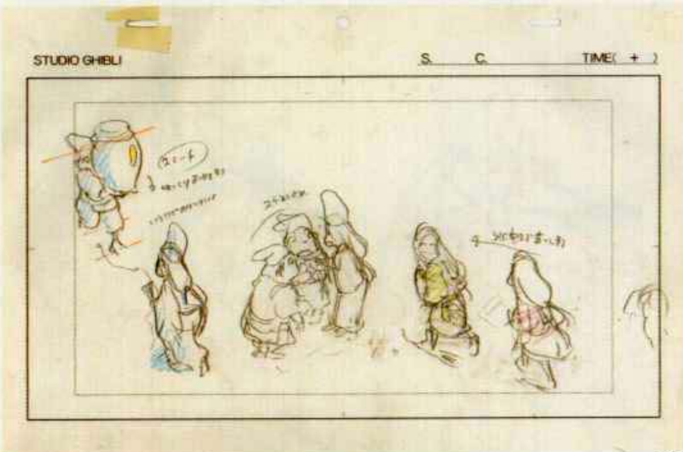
349



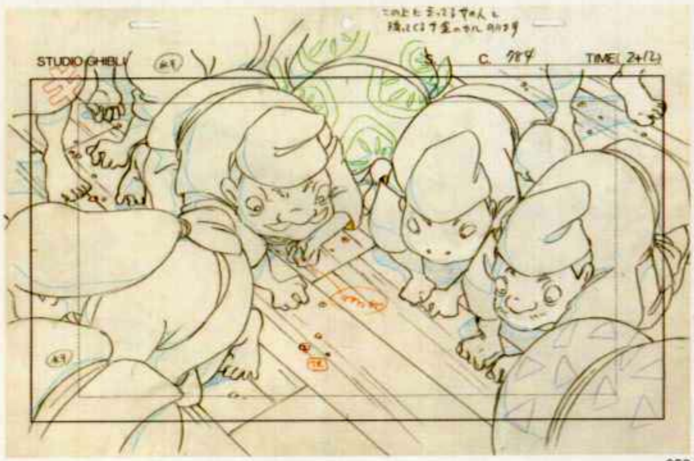
350



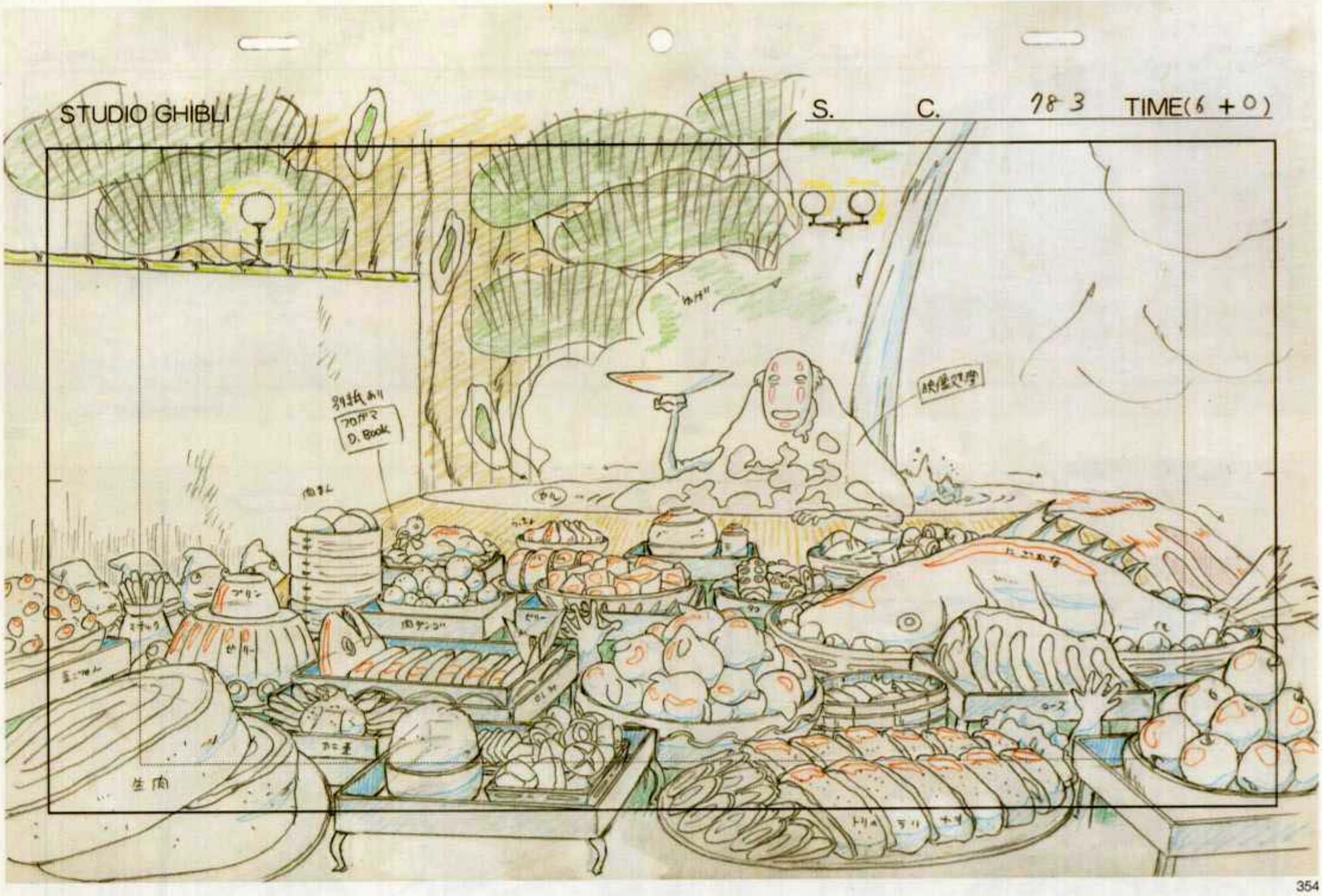
351



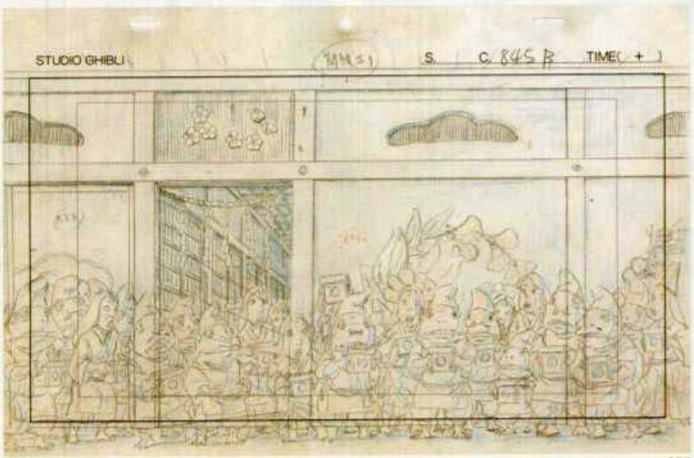
352



353



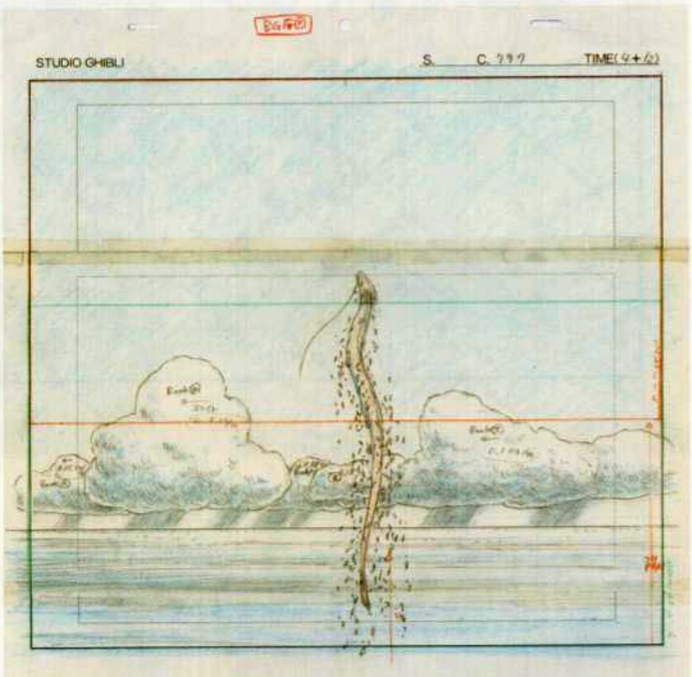
354



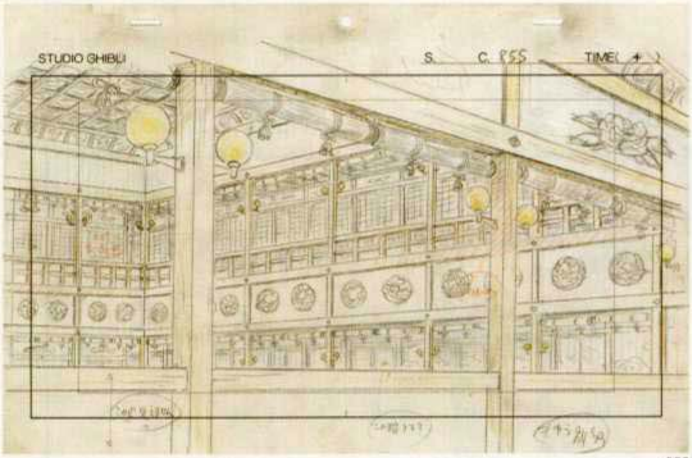
355



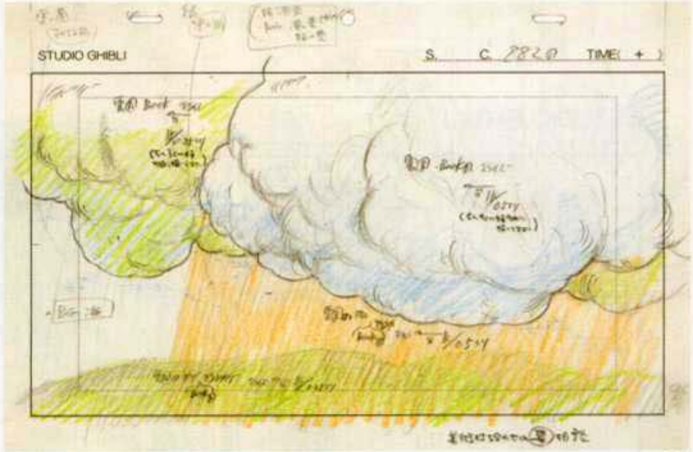
356



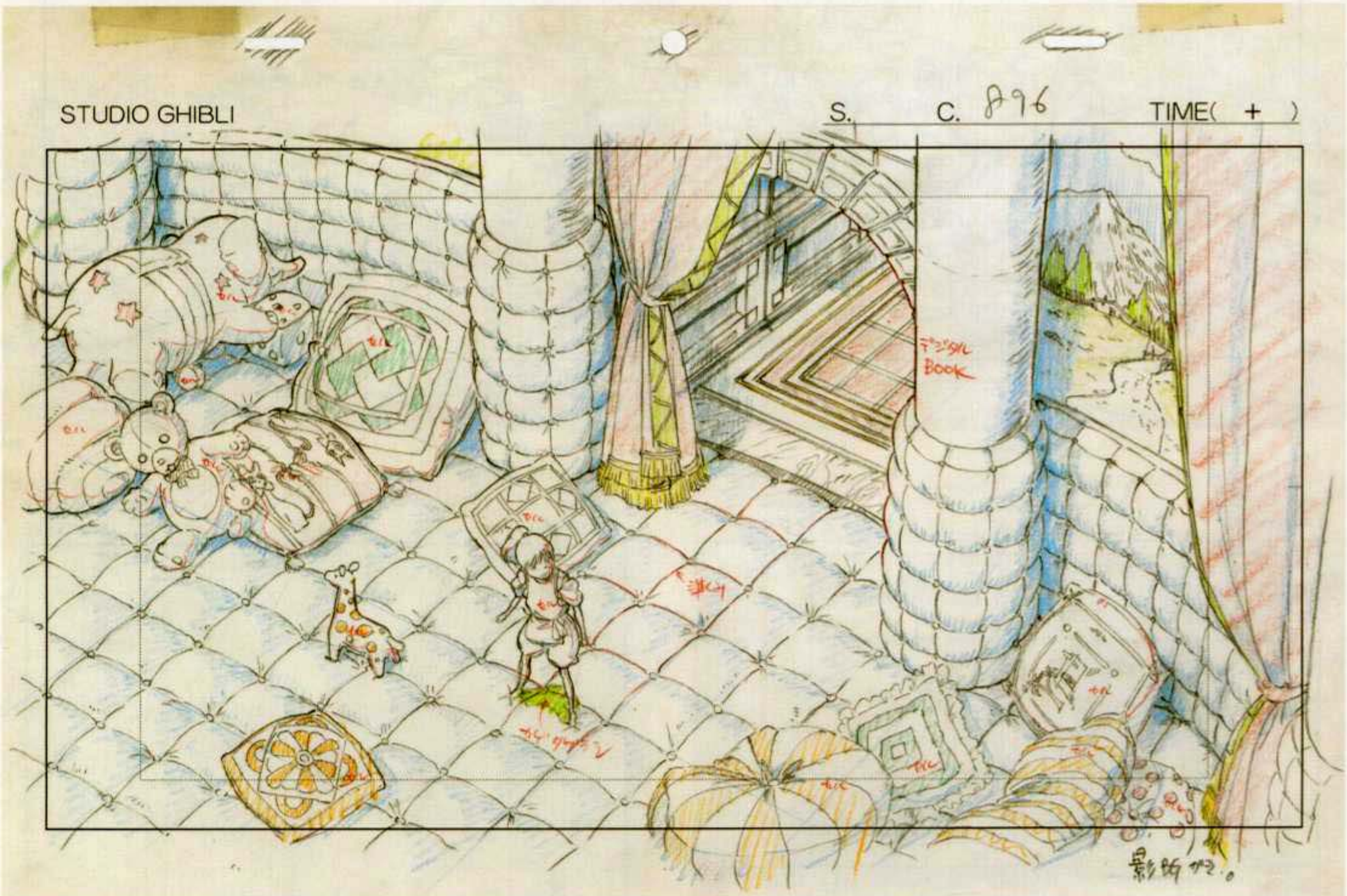
357



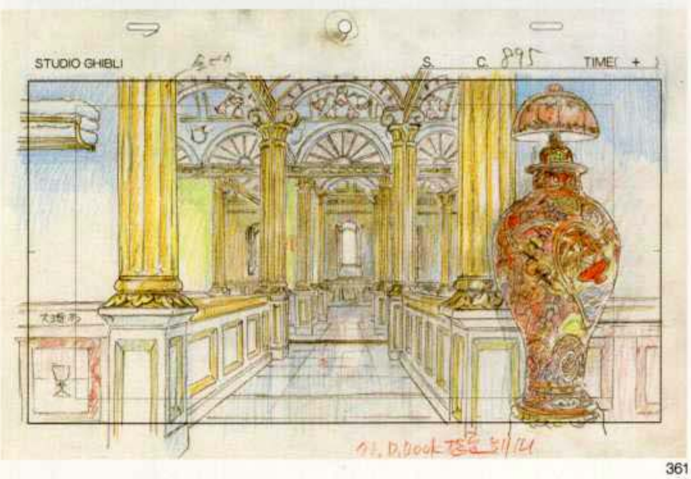
358



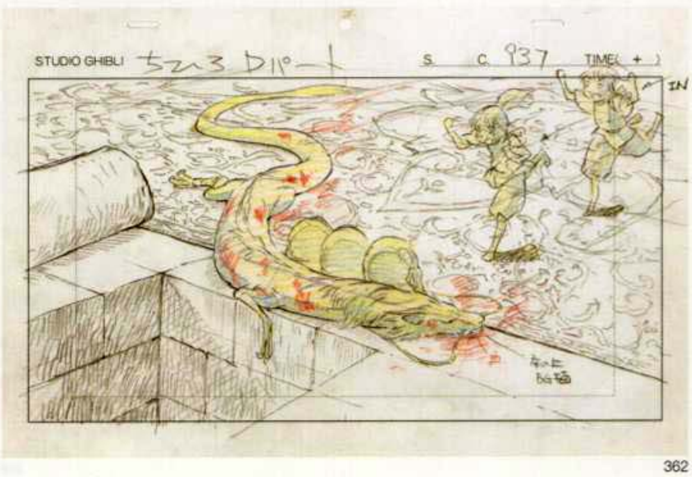
359



360



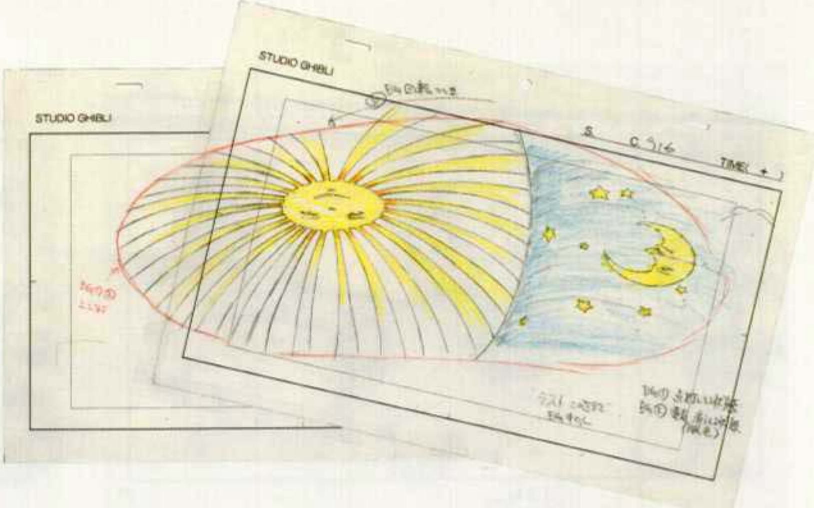
361



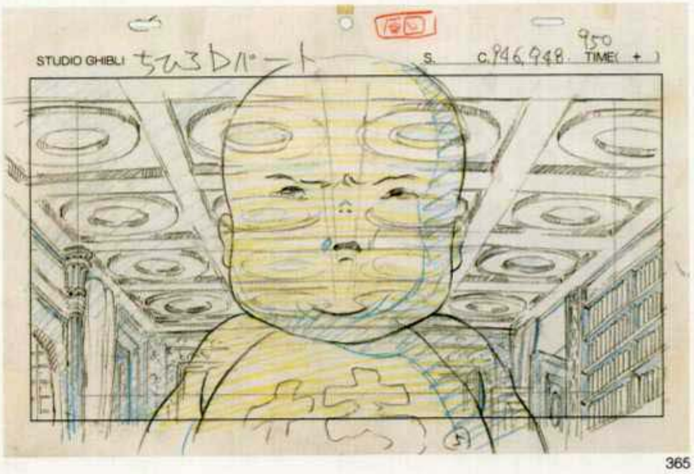
362



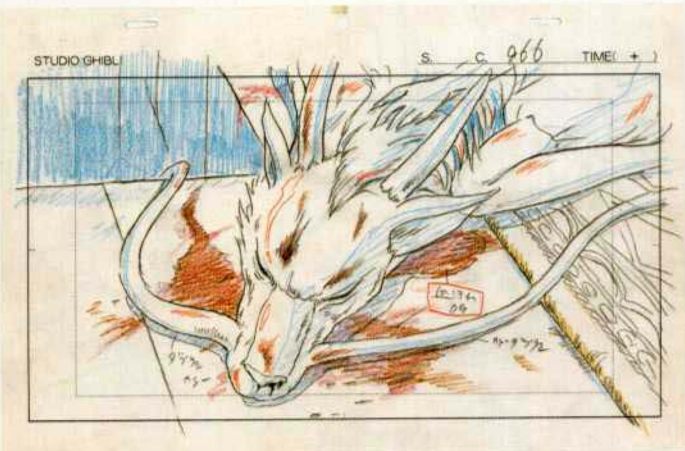
363



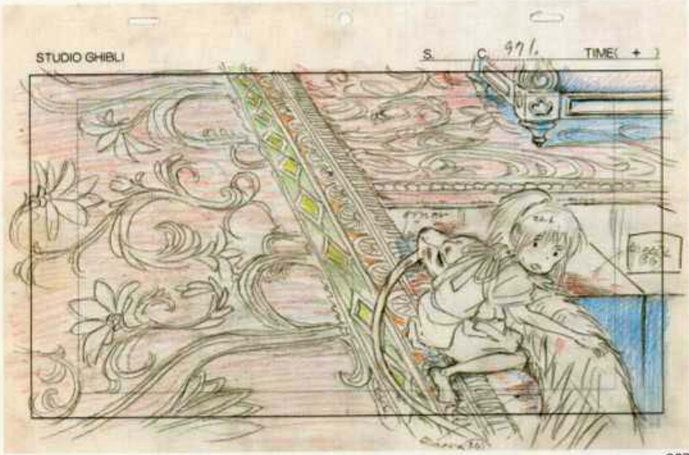
364



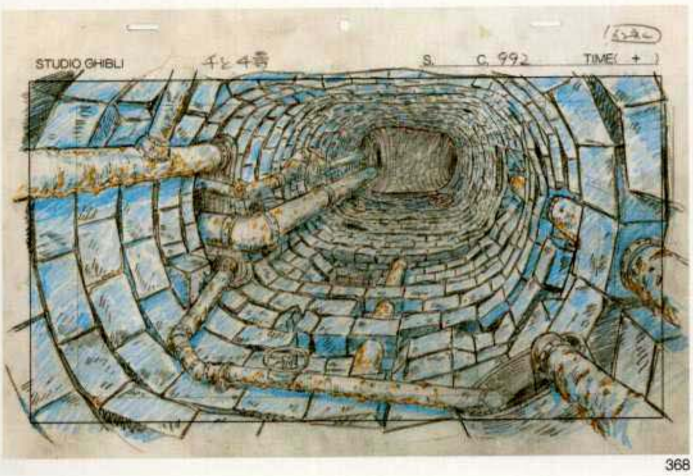
365



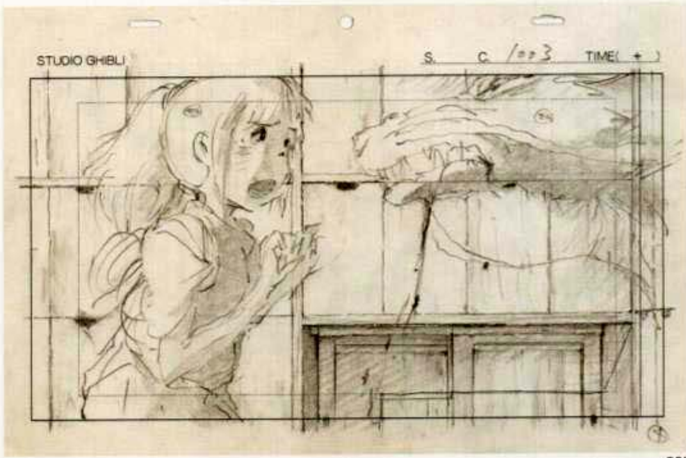
366



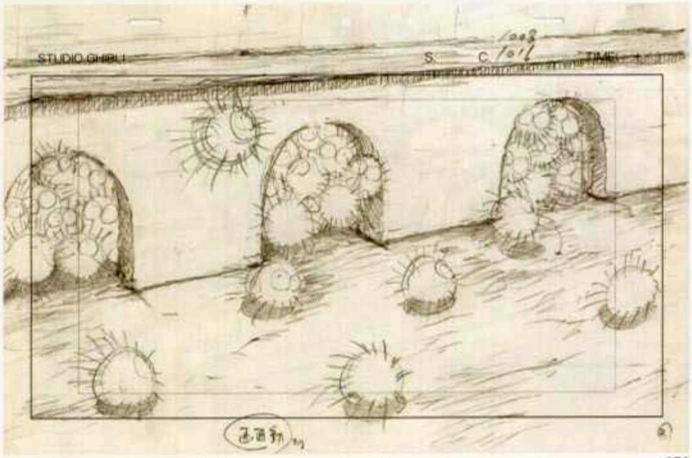
367



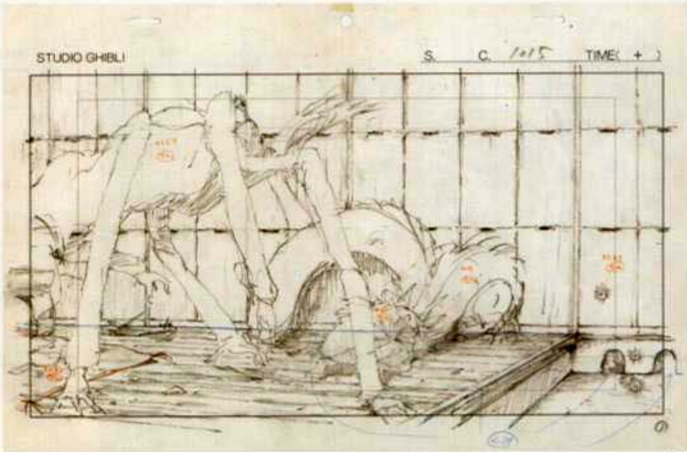
368



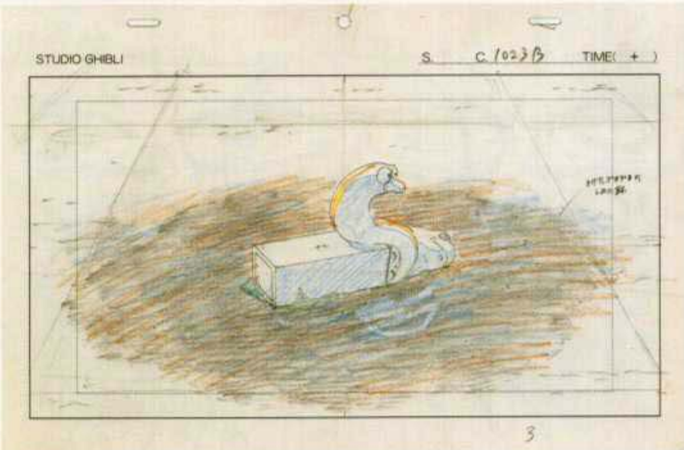
369



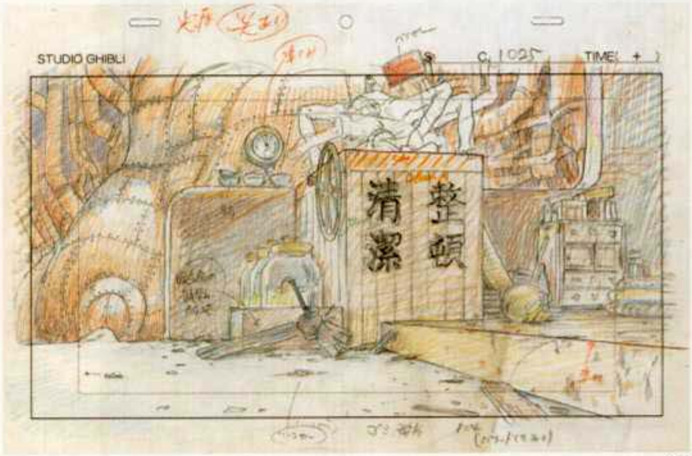
370



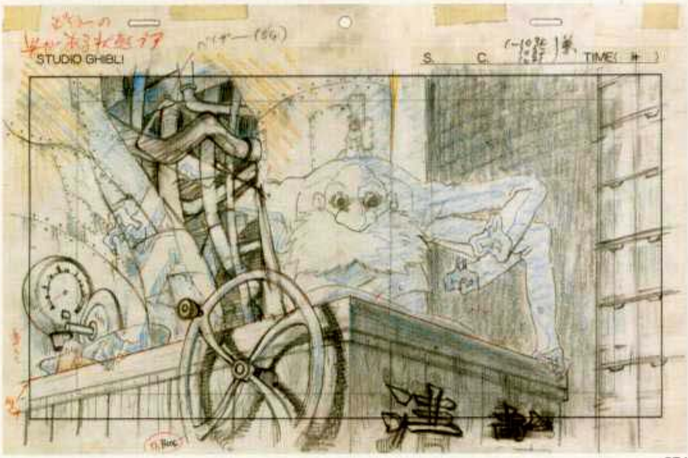
371



372



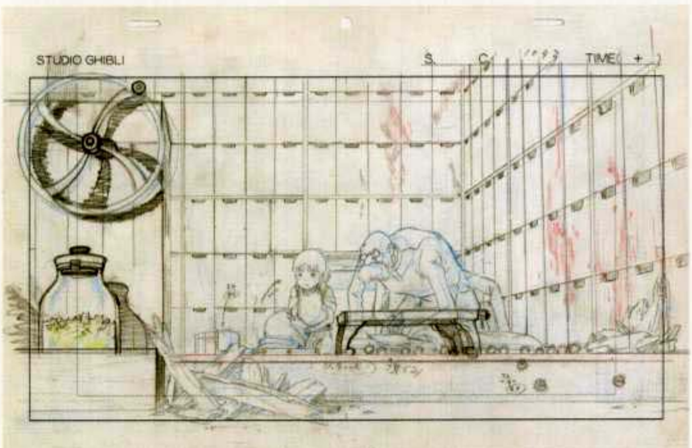
373



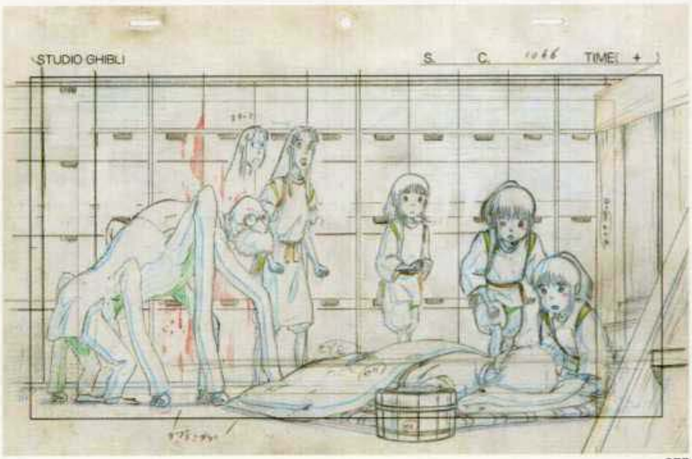
374



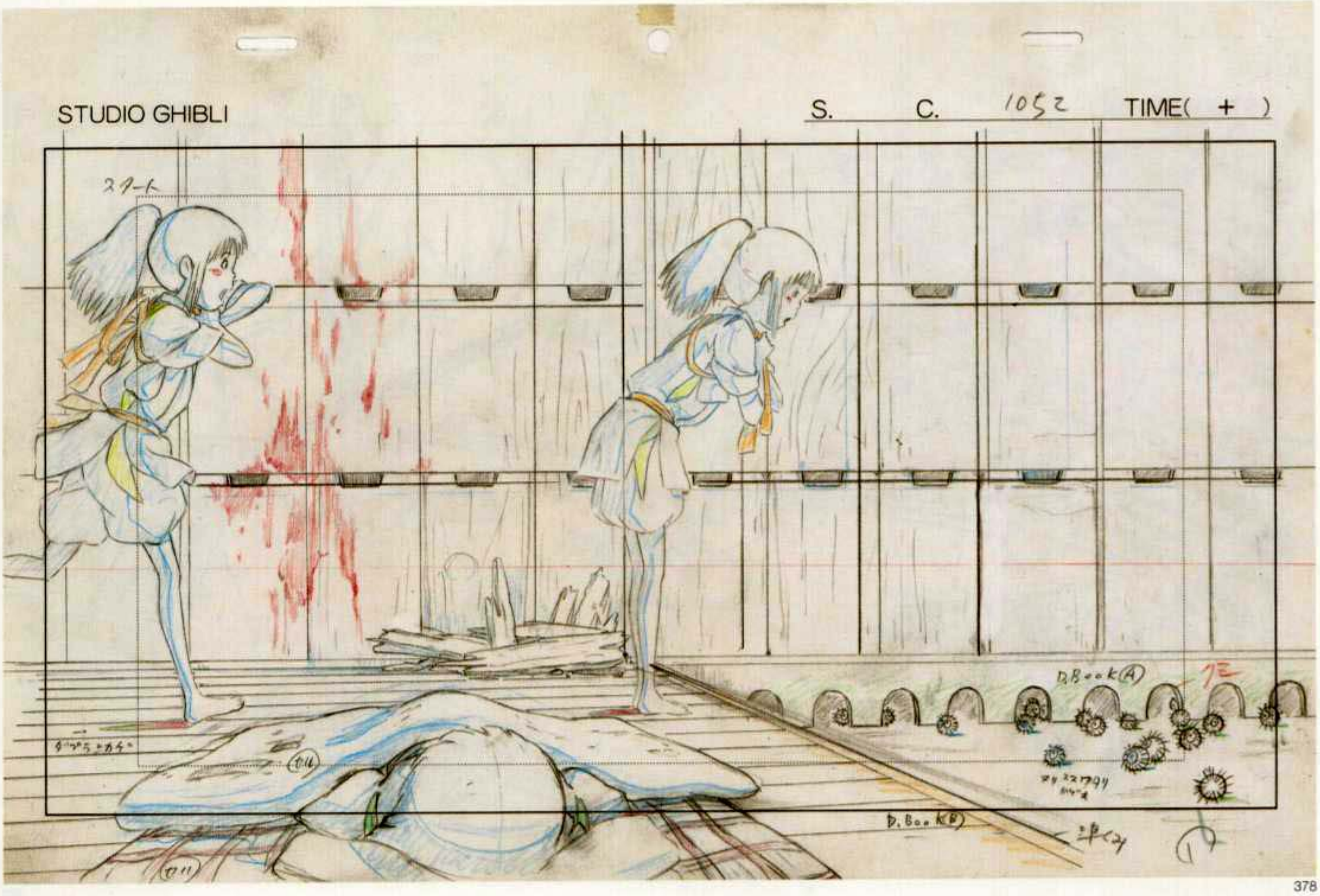
375



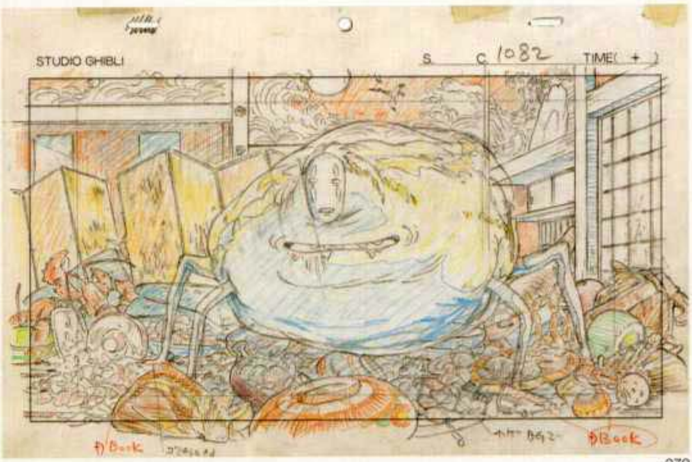
376



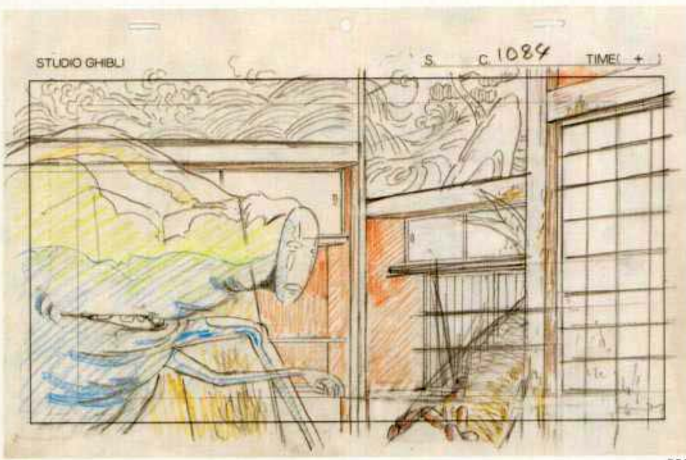
377



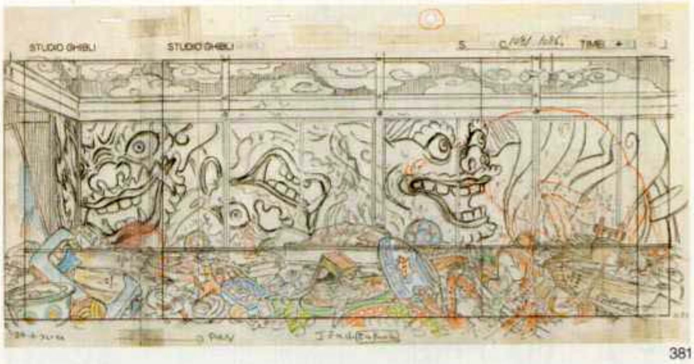
378



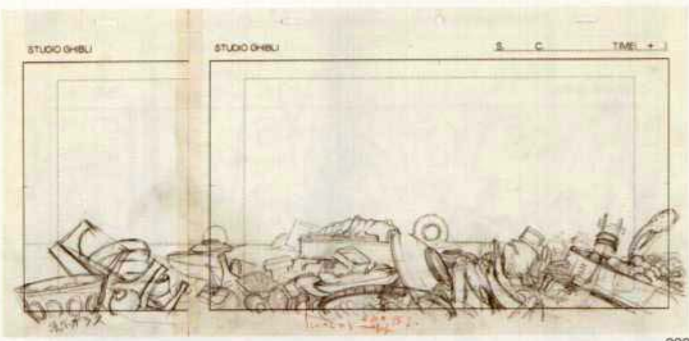
379



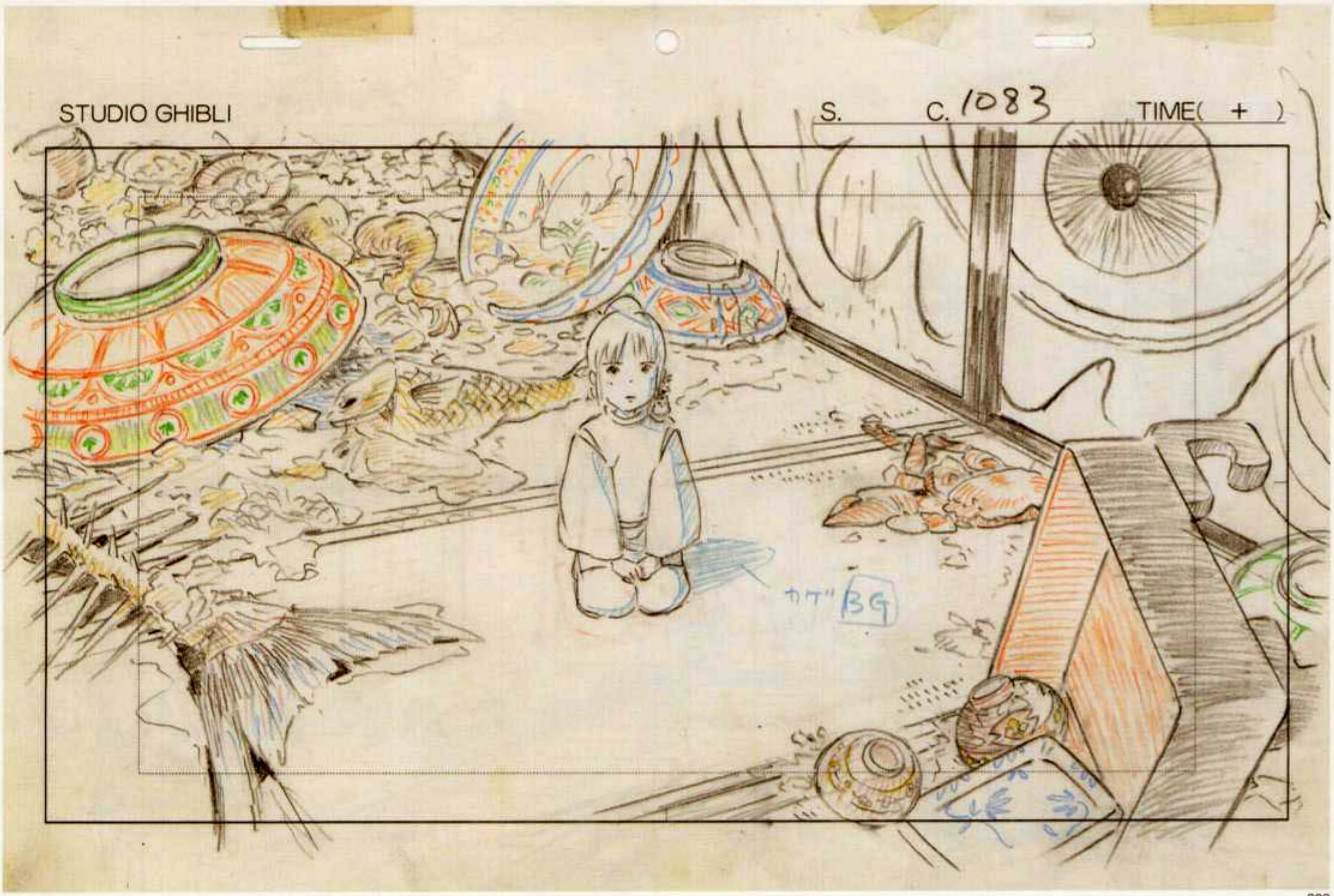
380



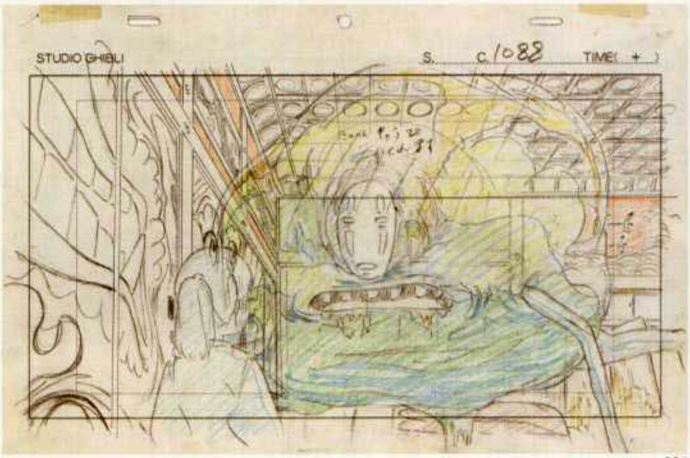
381



382



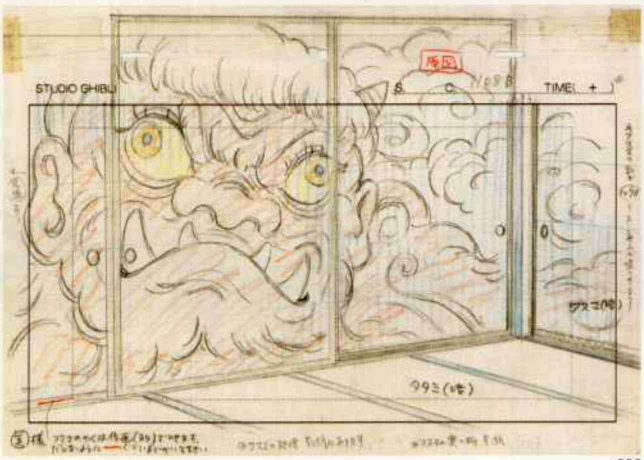
383



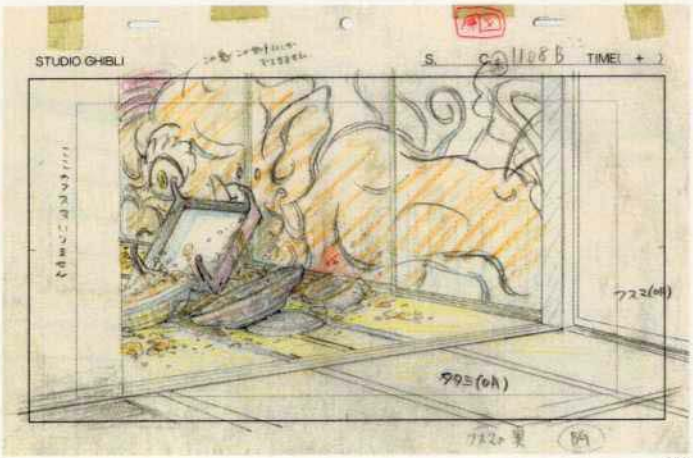
384



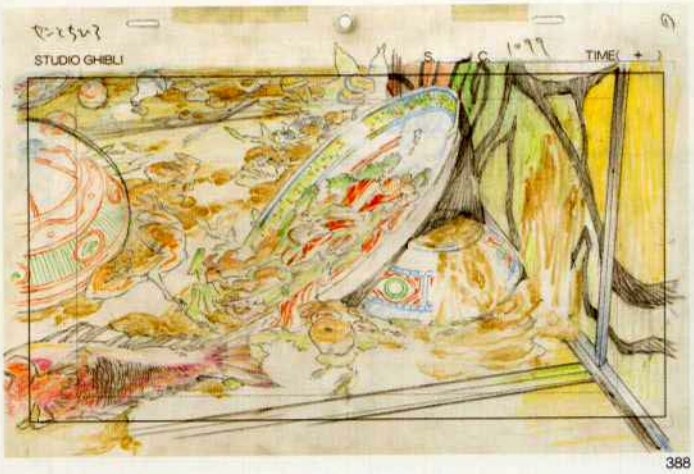
385



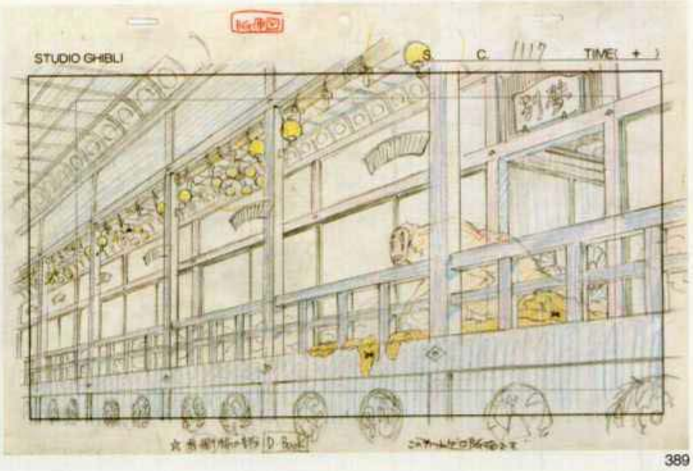
386



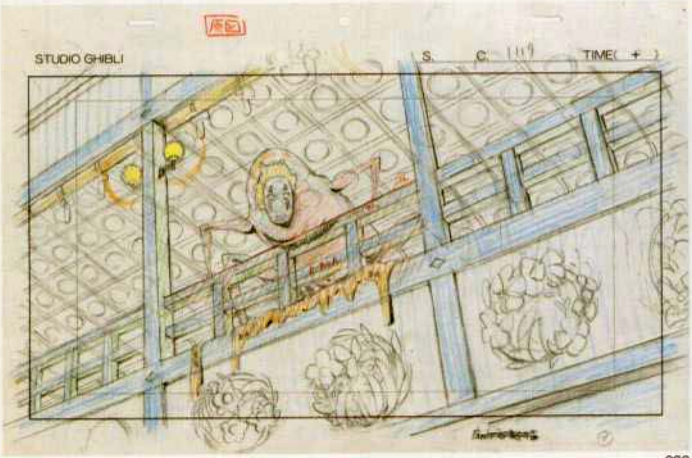
387



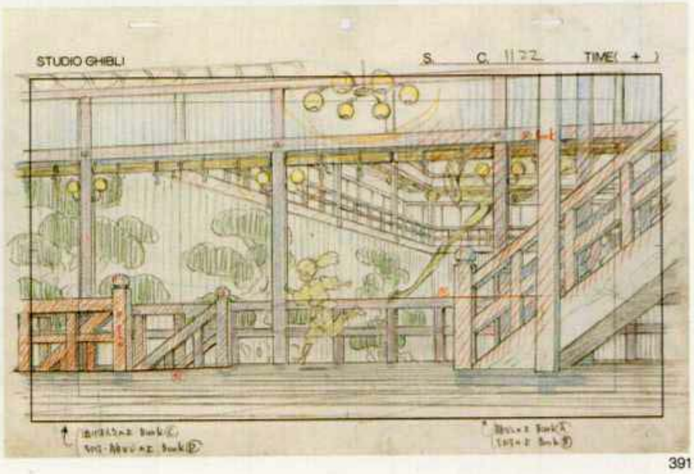
388



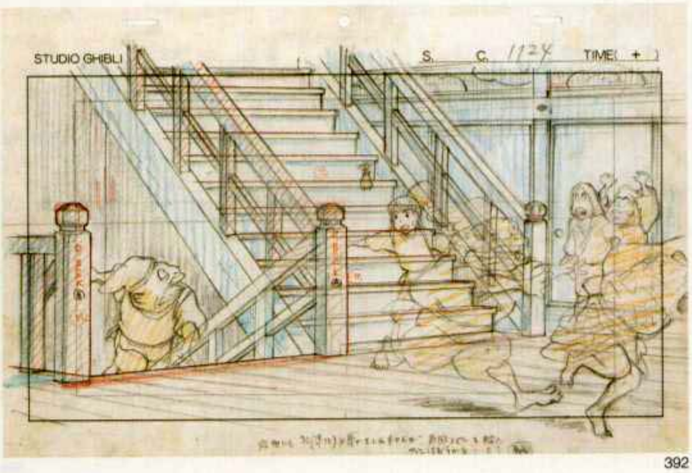
389



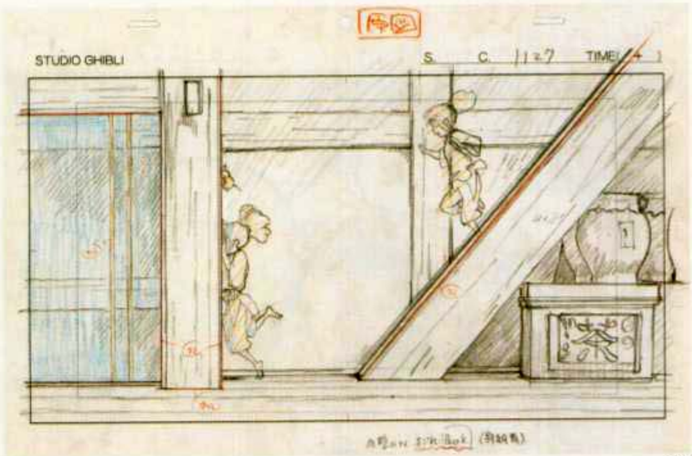
390



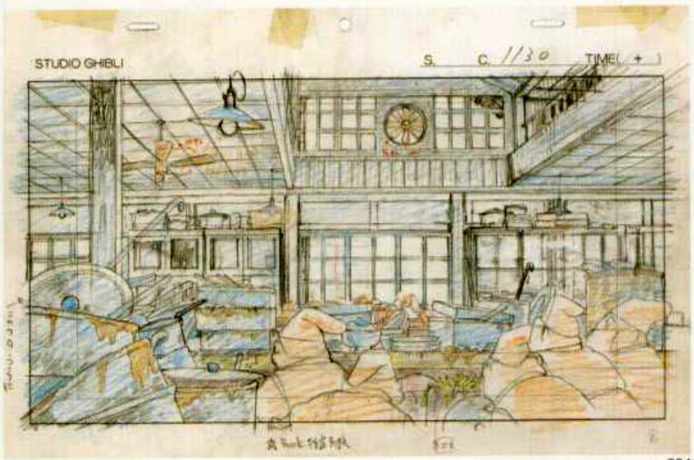
391



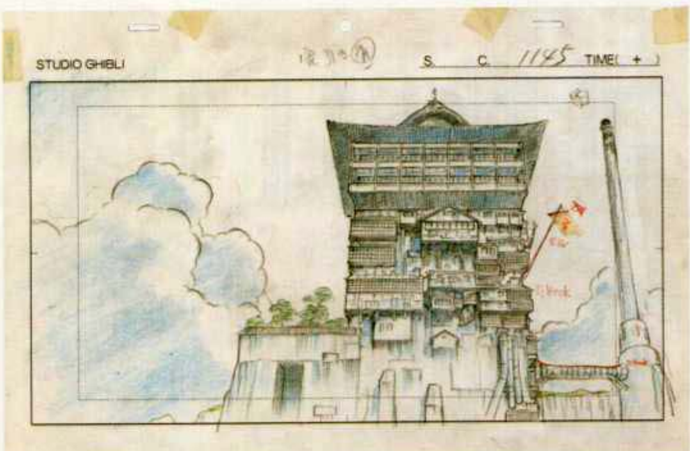
392



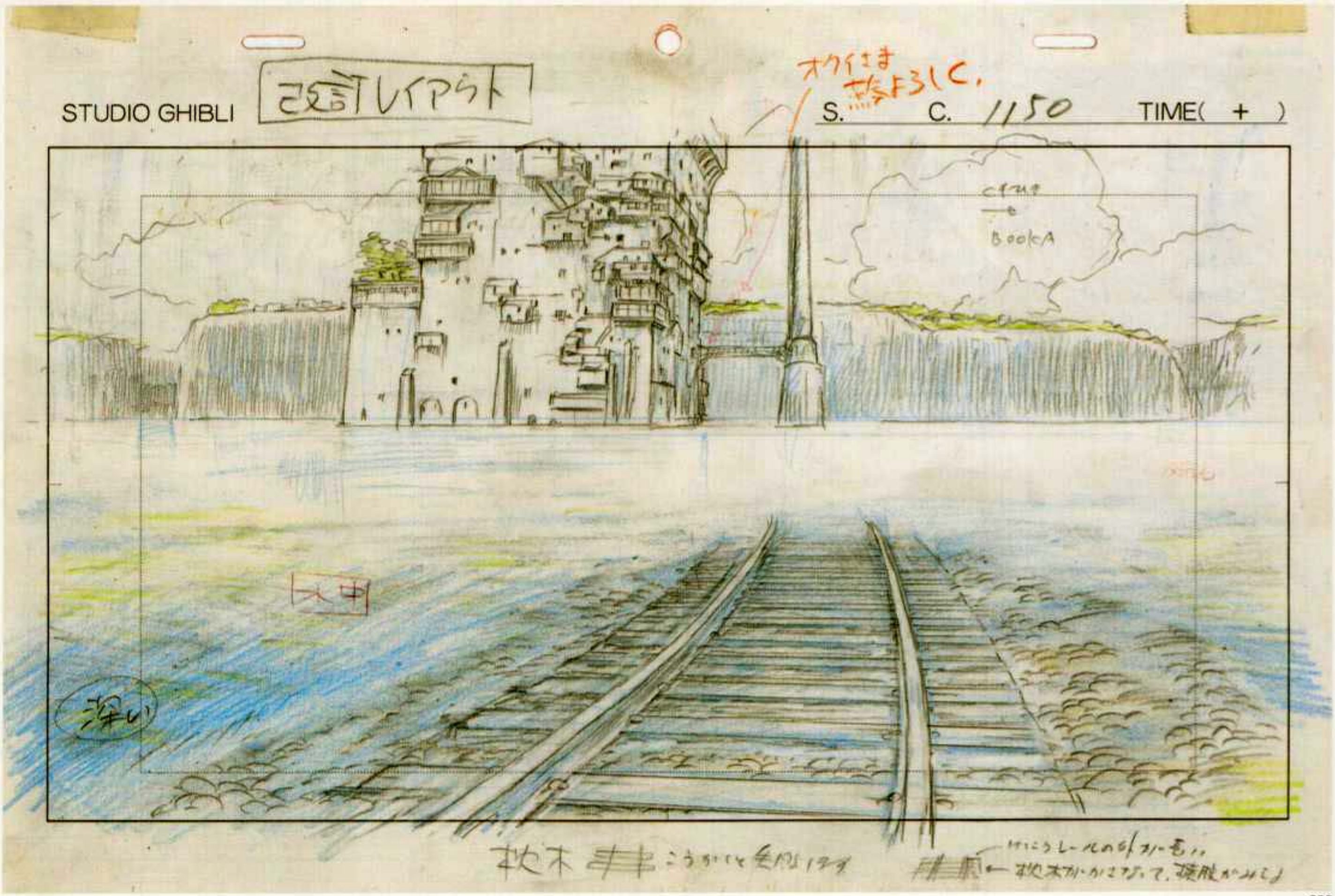
393



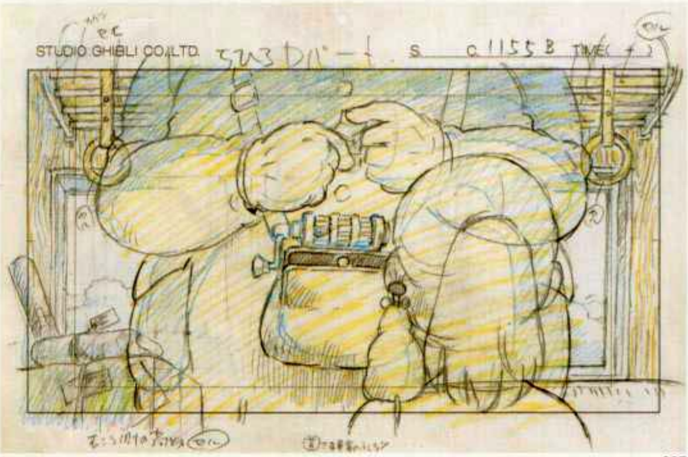
394



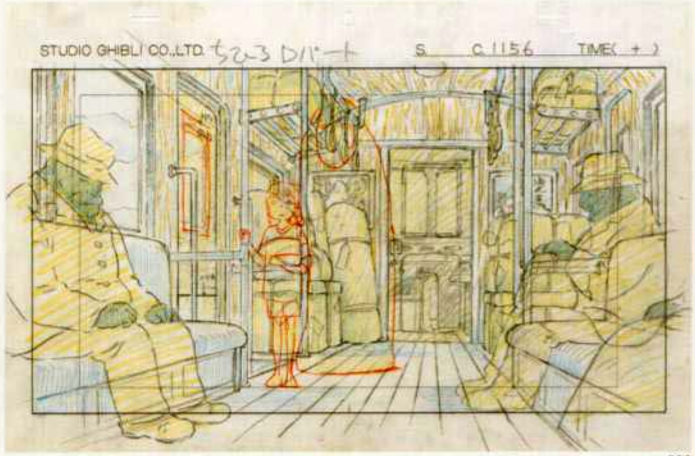
395



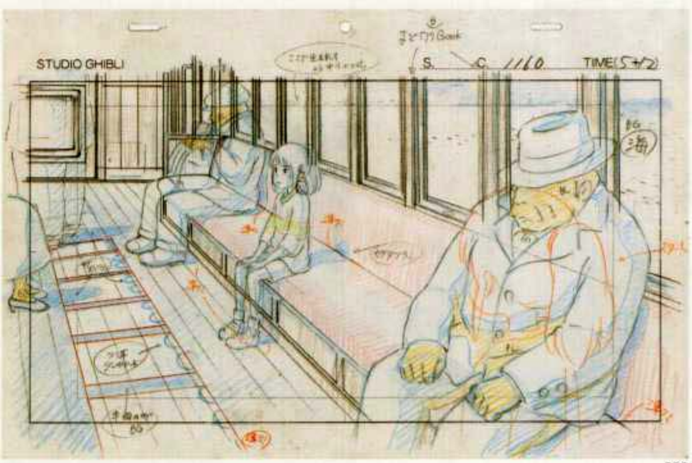
396



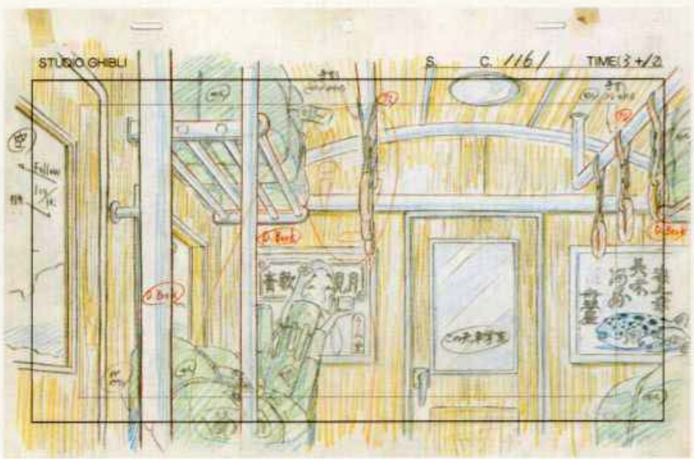
397



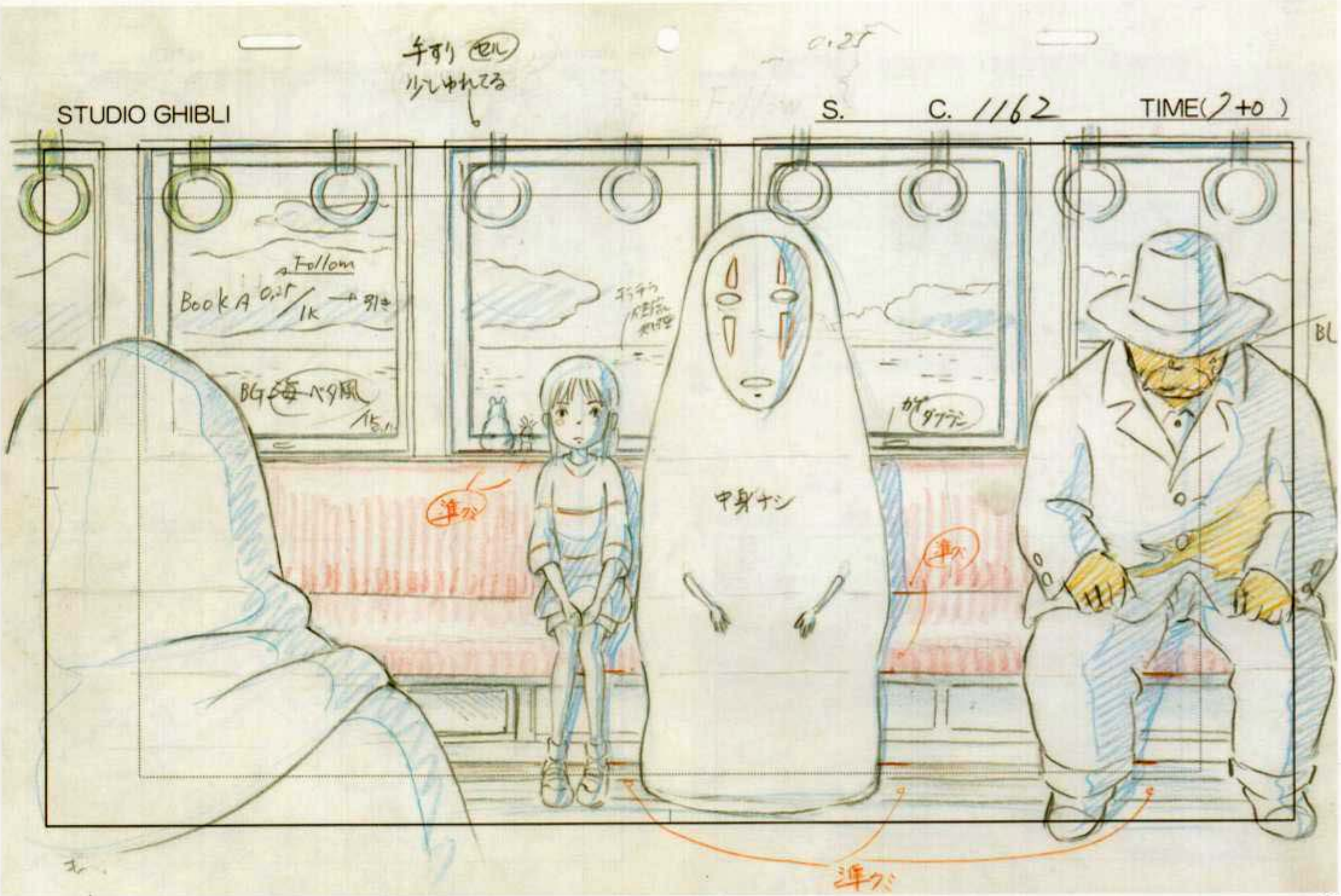
398



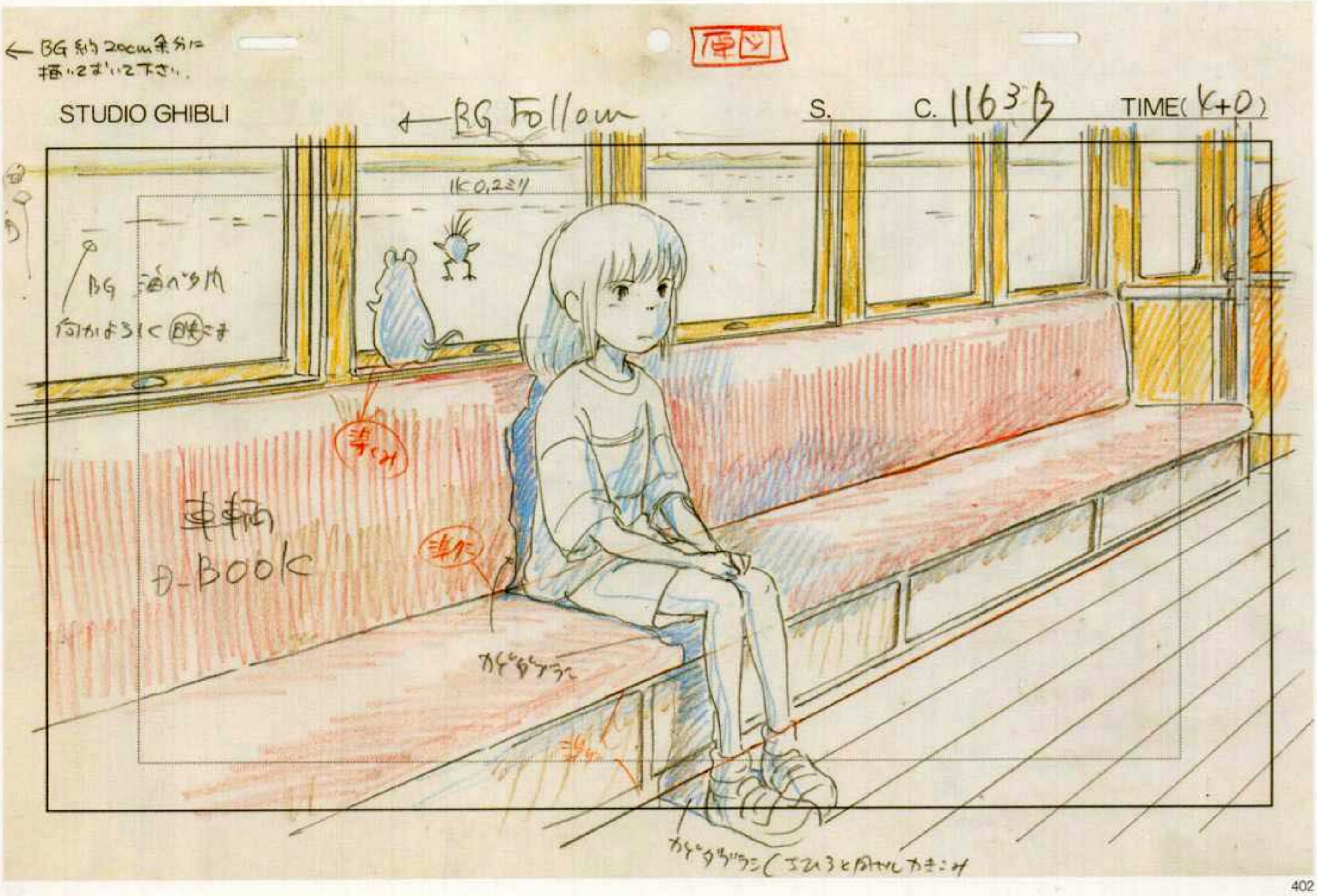
399



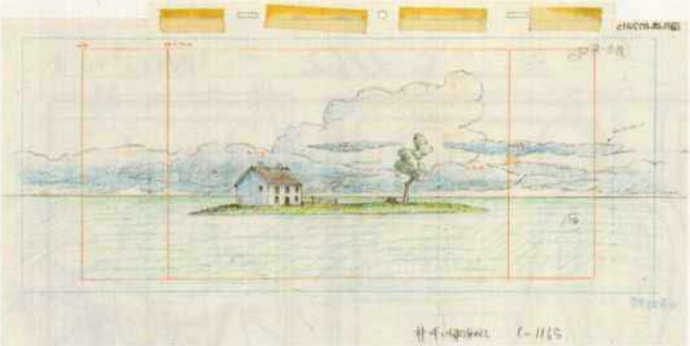
400


STUDIO GHIBLI
S.
C. 1162
TIME(2+0)
手すり セル
少しゆれてる
Follow
Book A 0.25/1K 引き
BG 海ベタ凪
中身ナシ
準グミ
準グミ
カゲダブラシ
準グミ

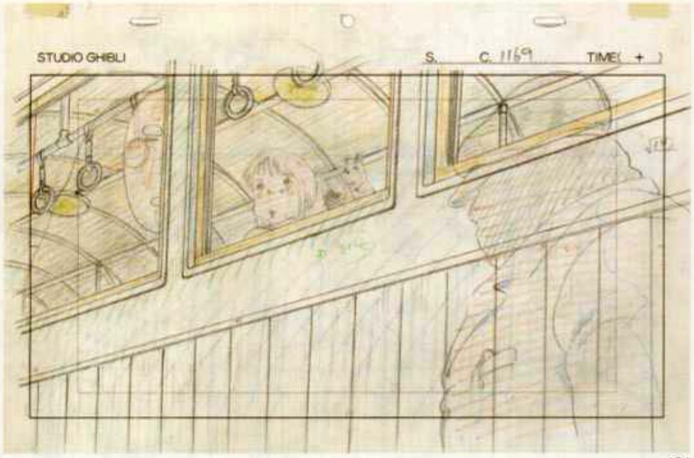
401


← BG 約20cm余分に
描いておいて下さい。
原図
STUDIO GHIBLI
S.
C. 1163B
TIME(4+0)
← BG Follow
1K 0.2ミリ
BG 海ベタ凪
準グミ
車輌
B-BOOK
準グミ
カゲダブラシ

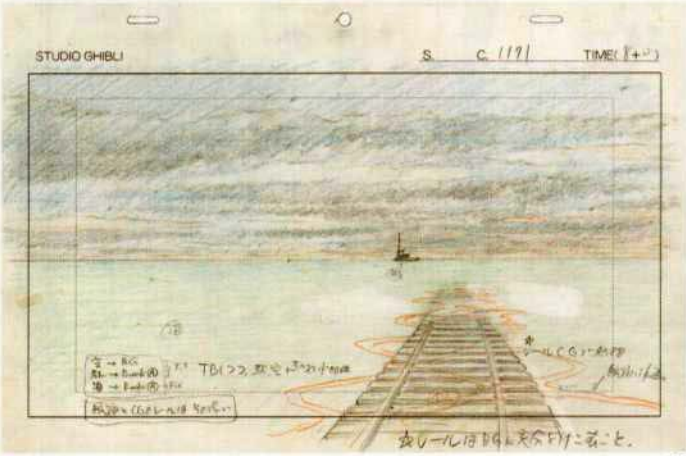
402



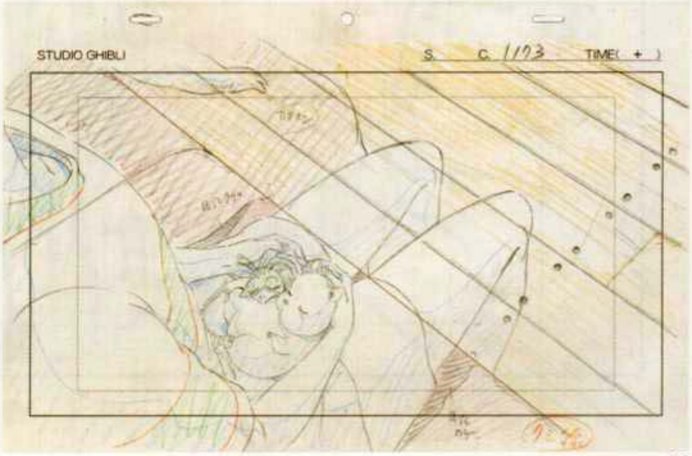
403



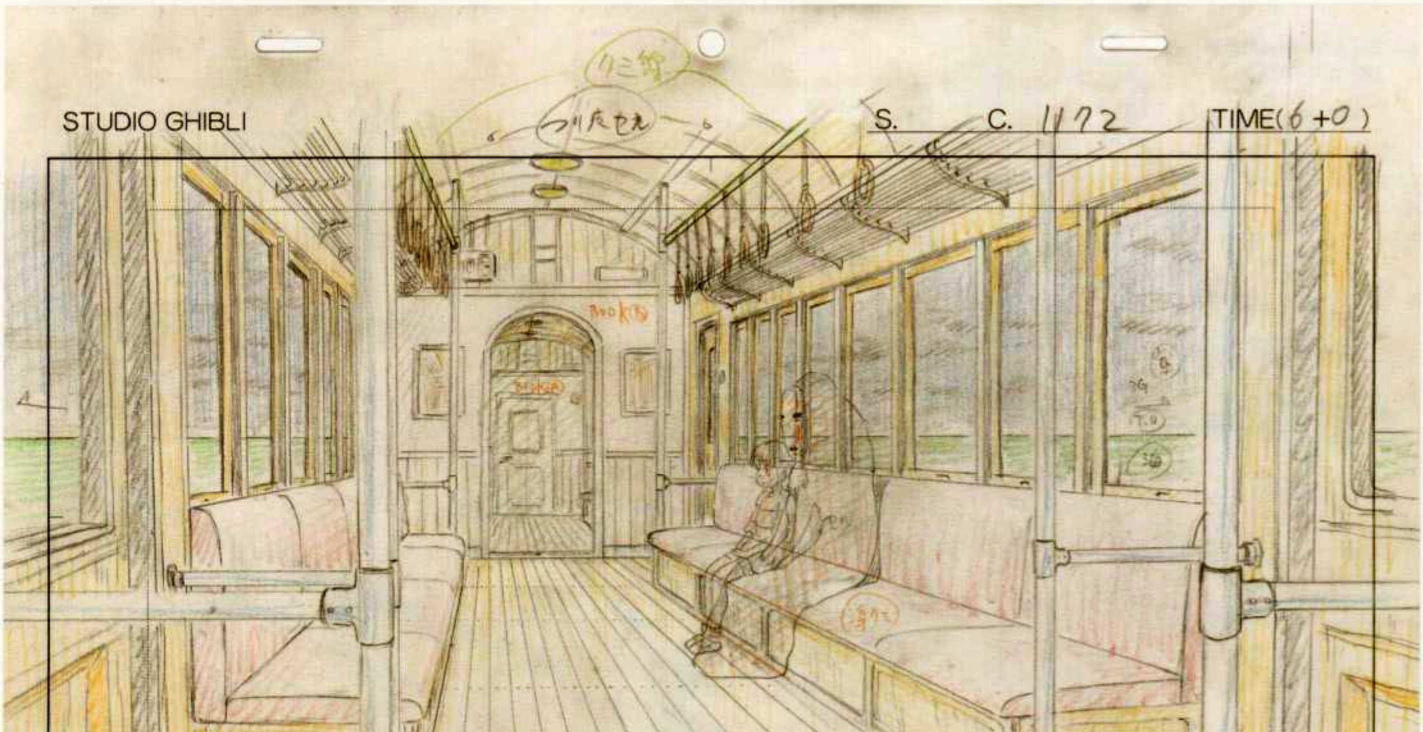
404



405



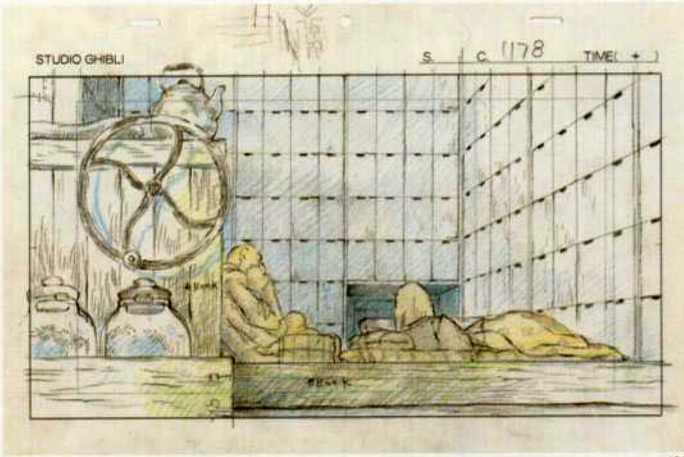
406



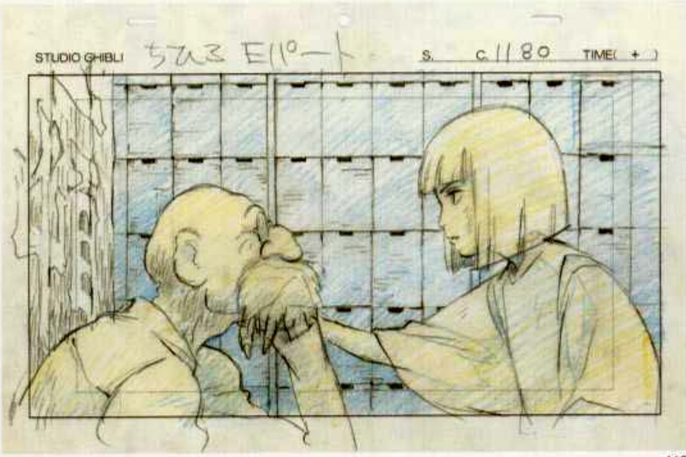
407



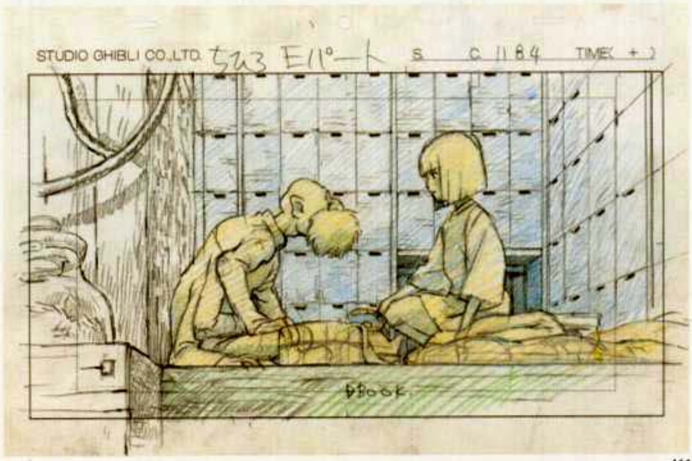
408



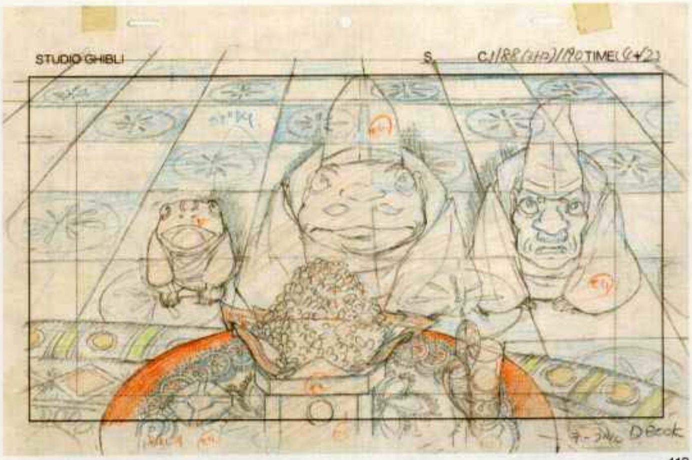
409



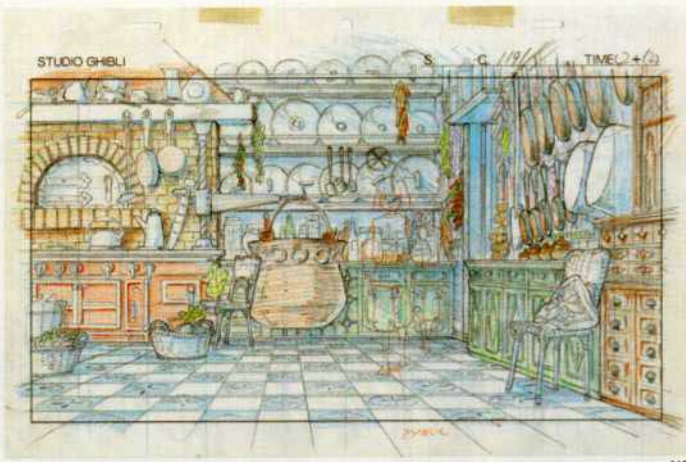
410



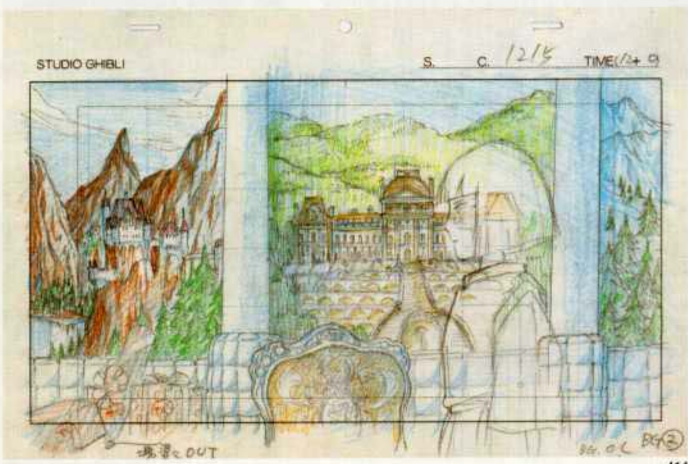
411



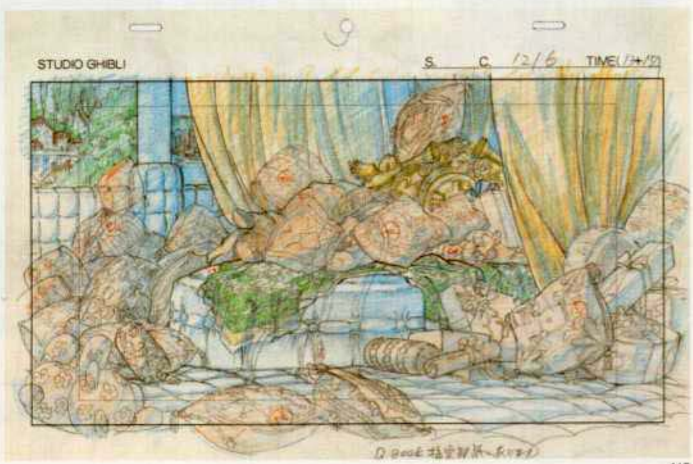
412



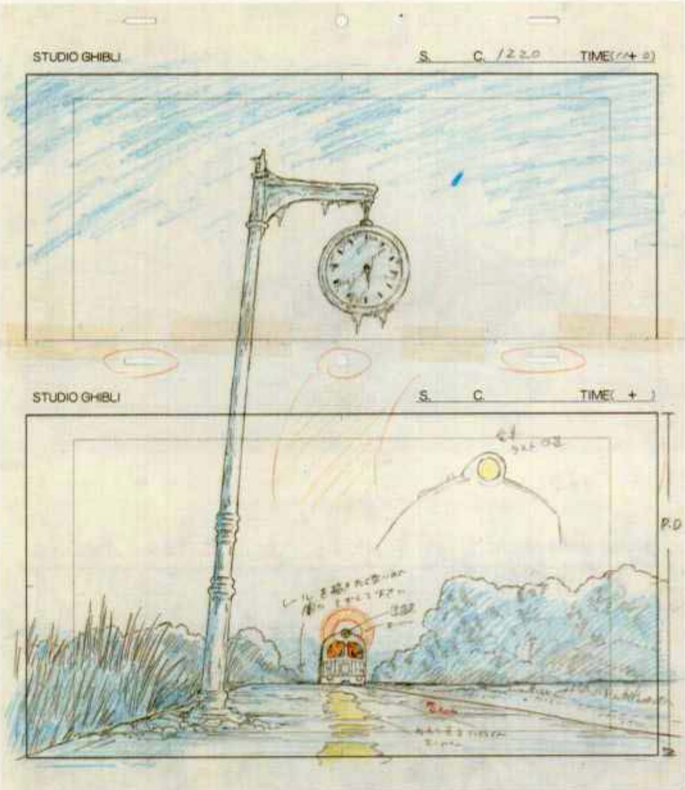
413



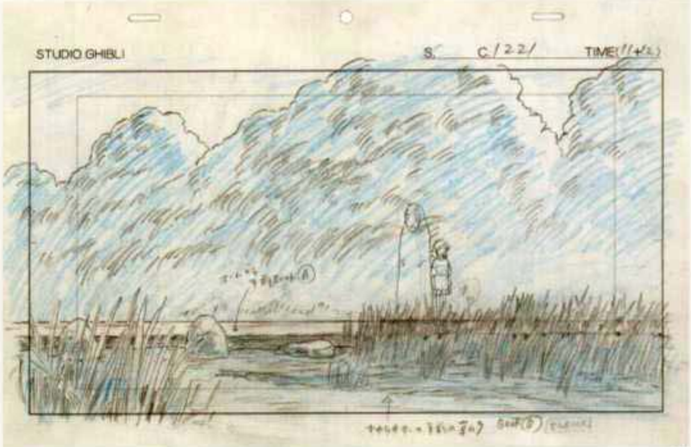
414



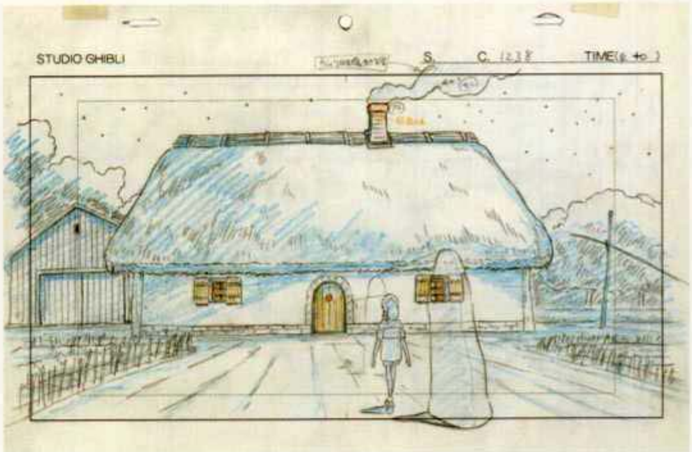
415



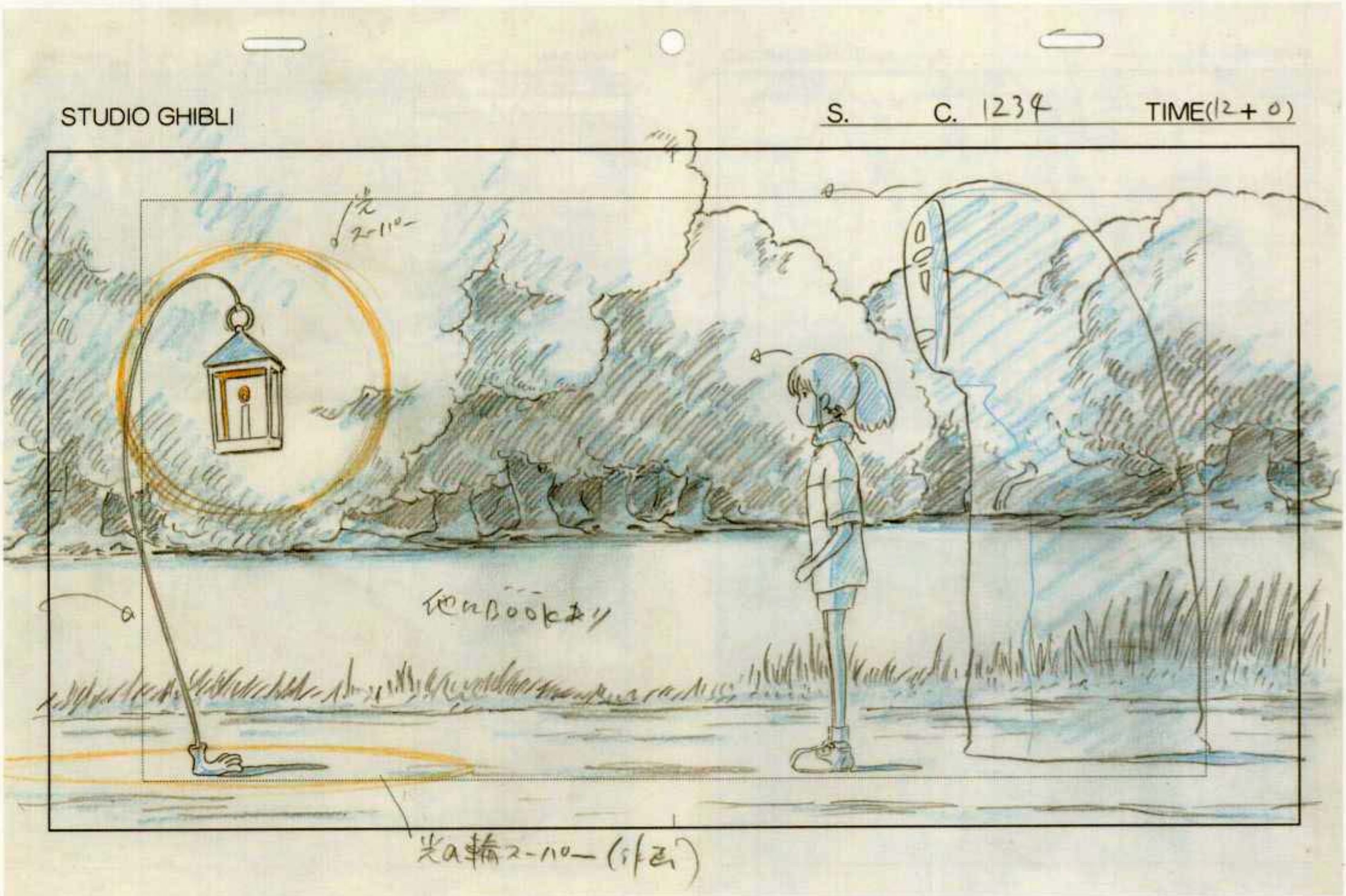
416



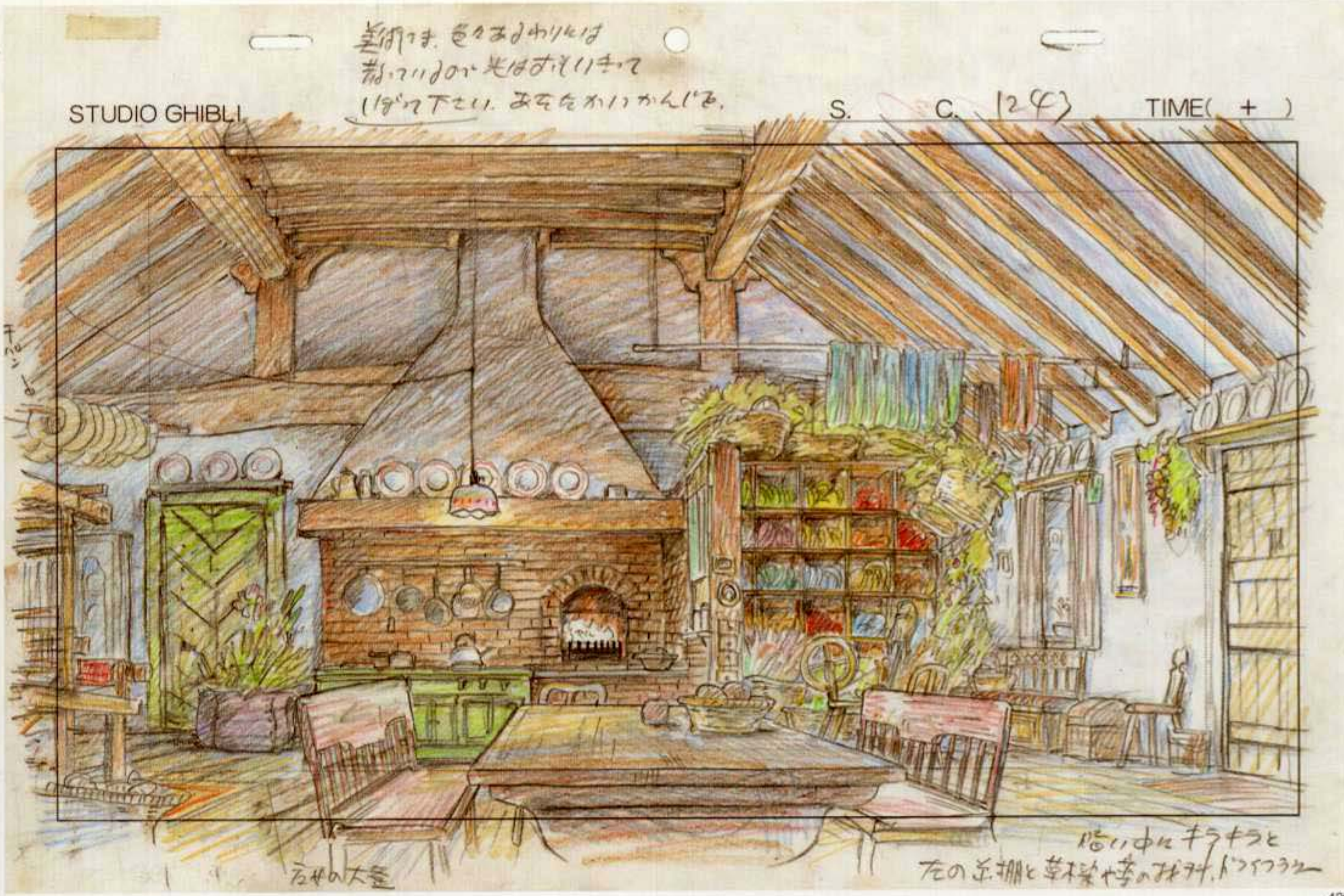
417



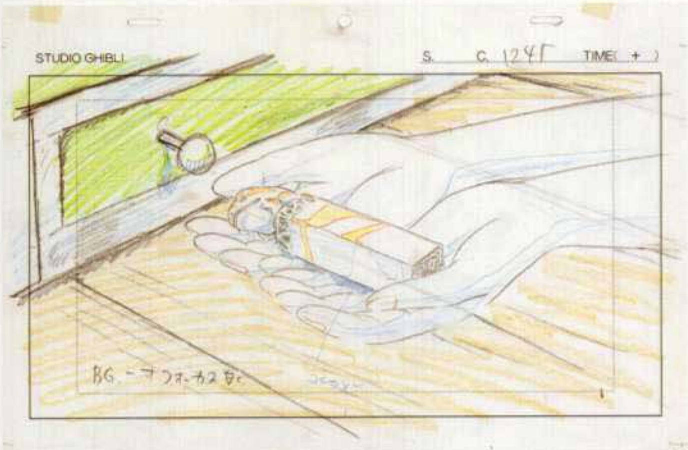
418



419



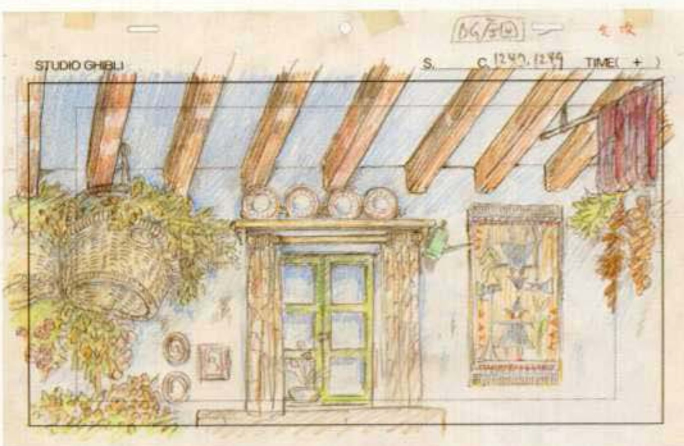
420



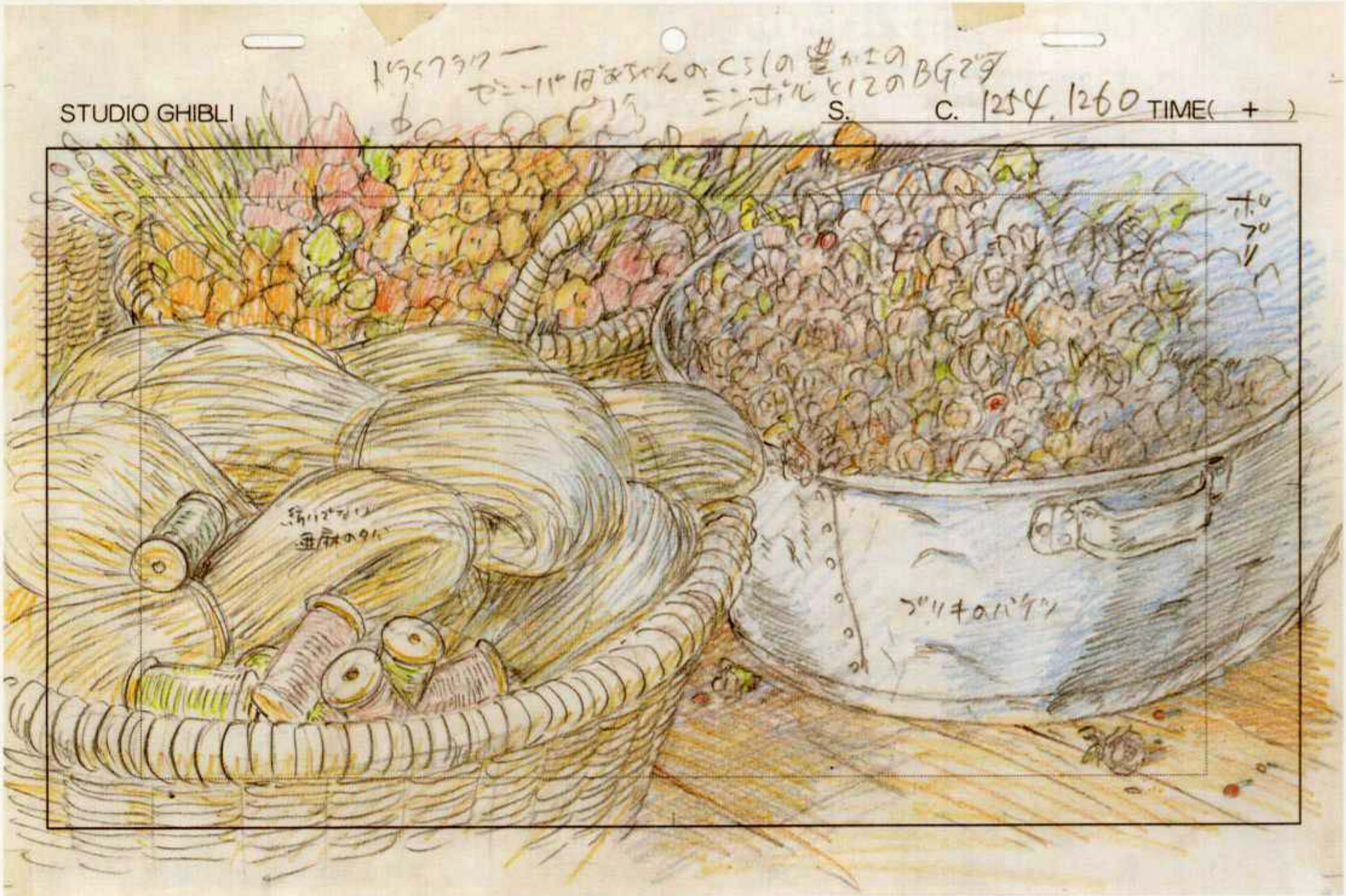
421



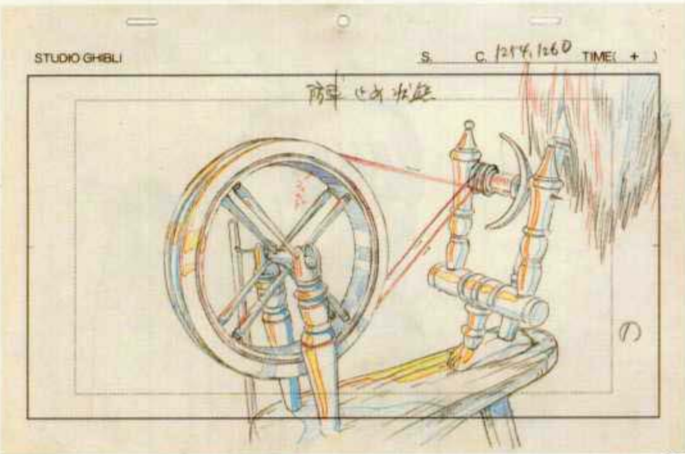
422



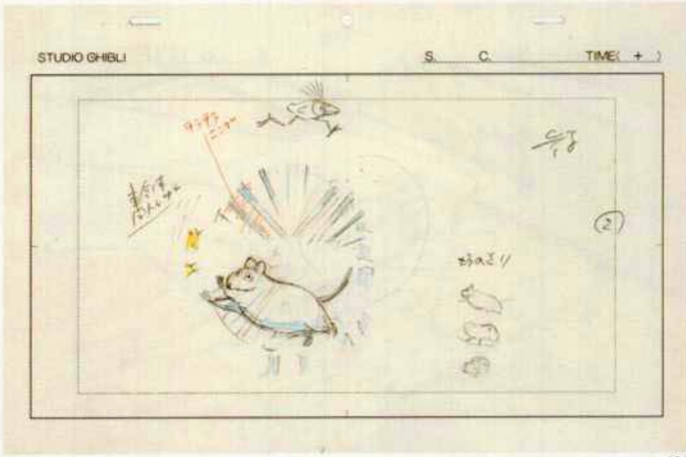
423



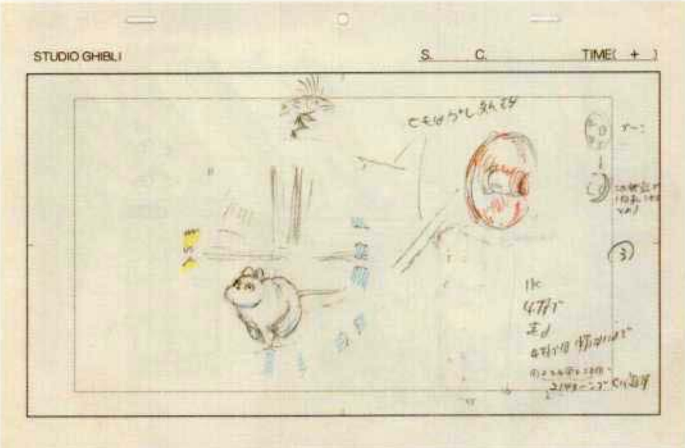
424



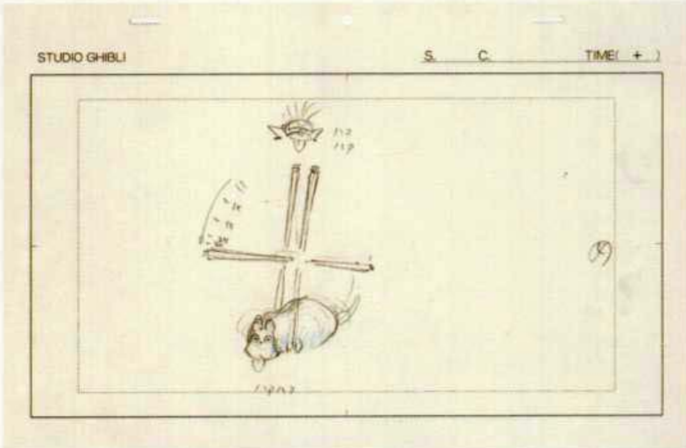
425



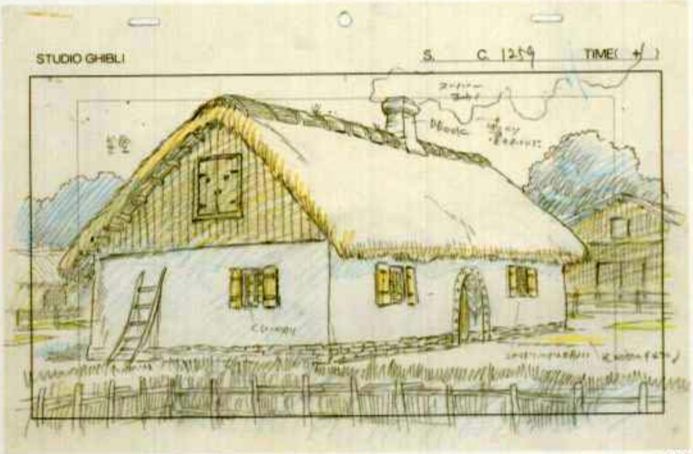
426



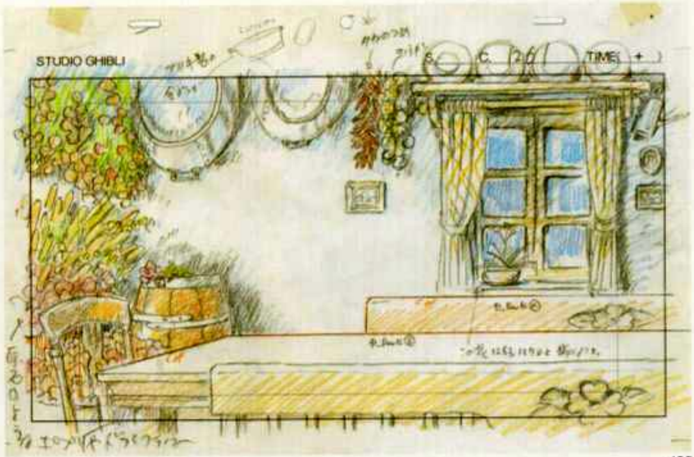
427



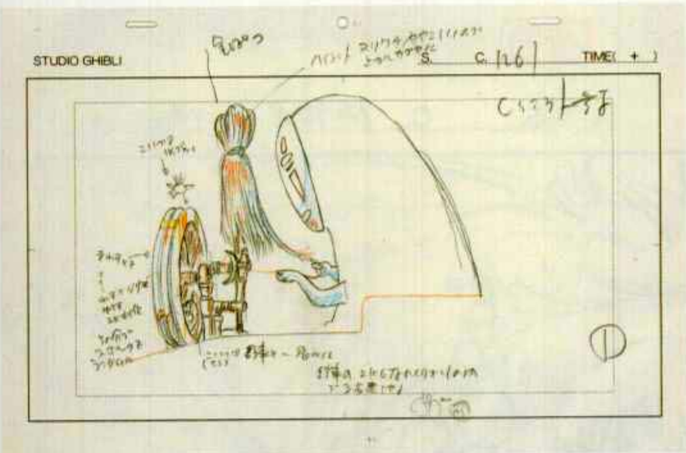
428



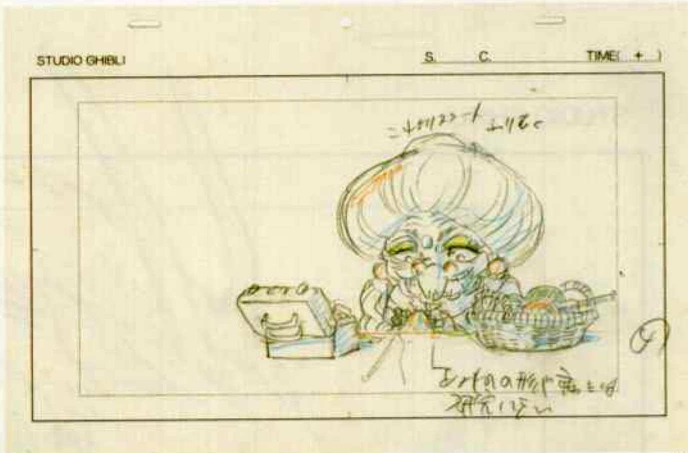
429



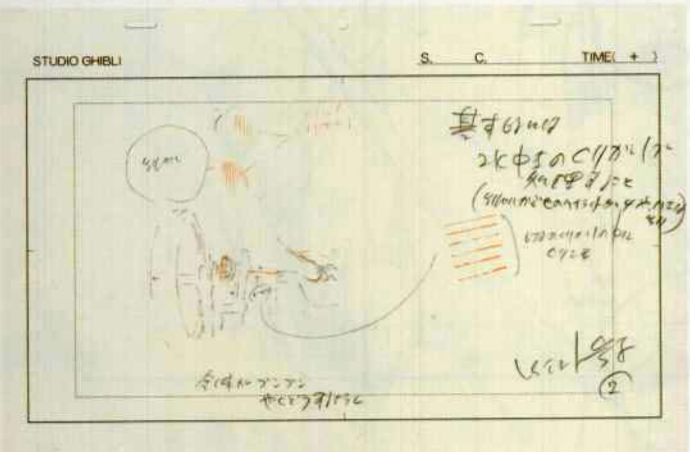
430



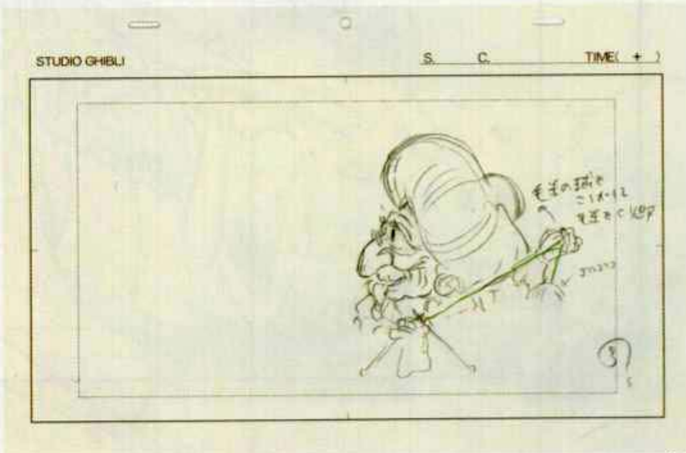
431



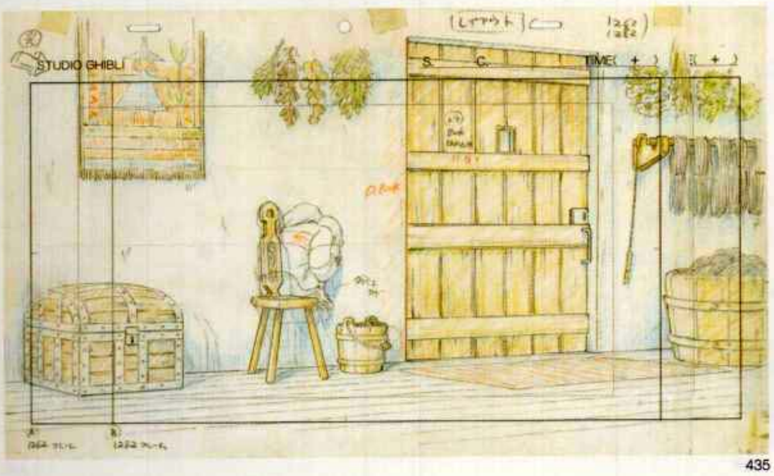
432



433



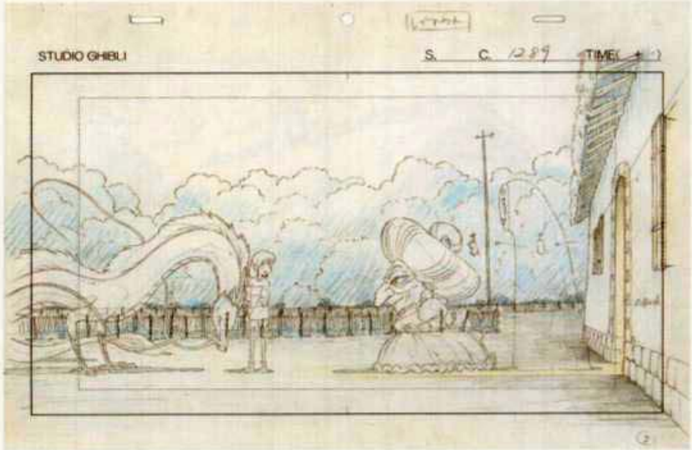
434



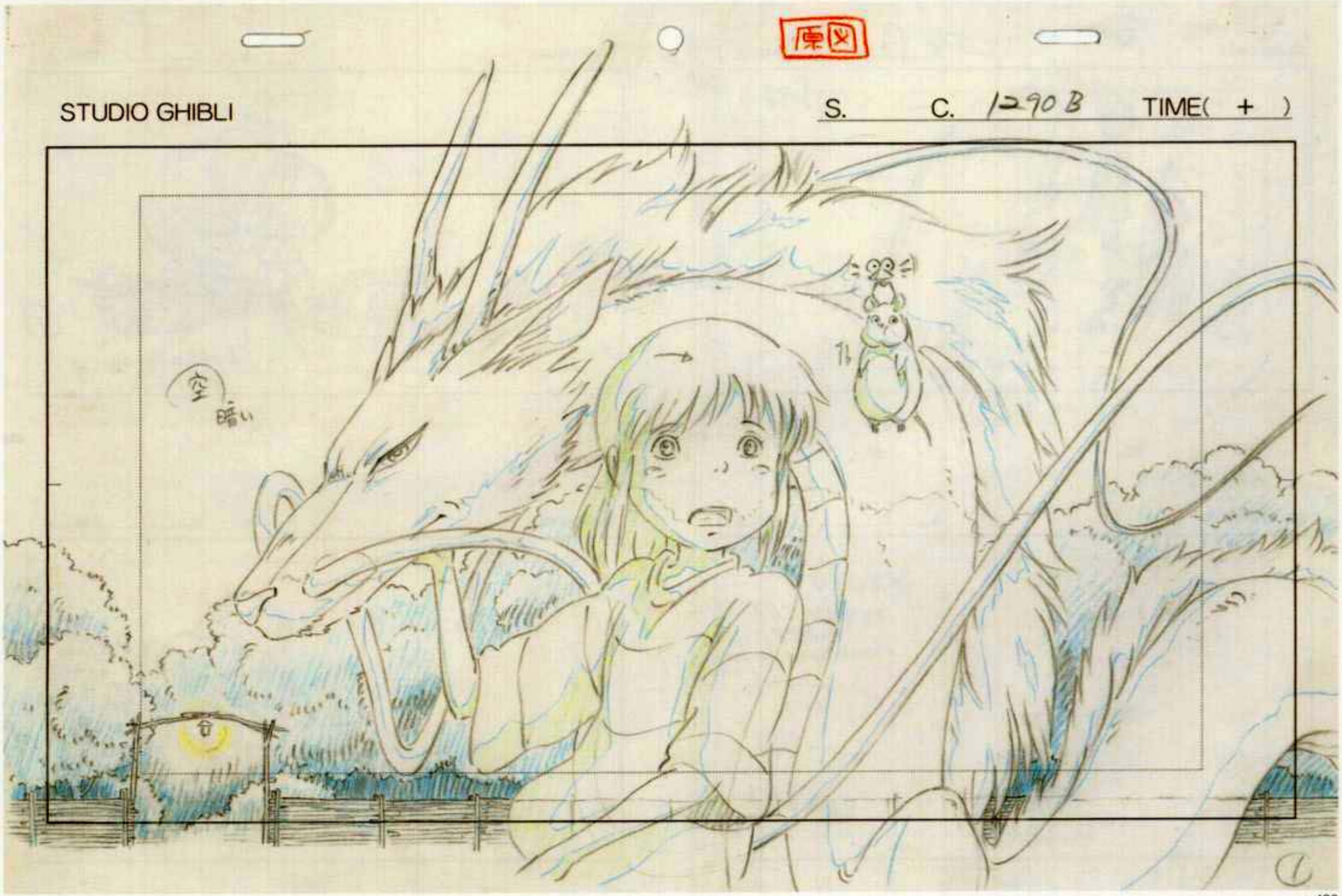
435



436



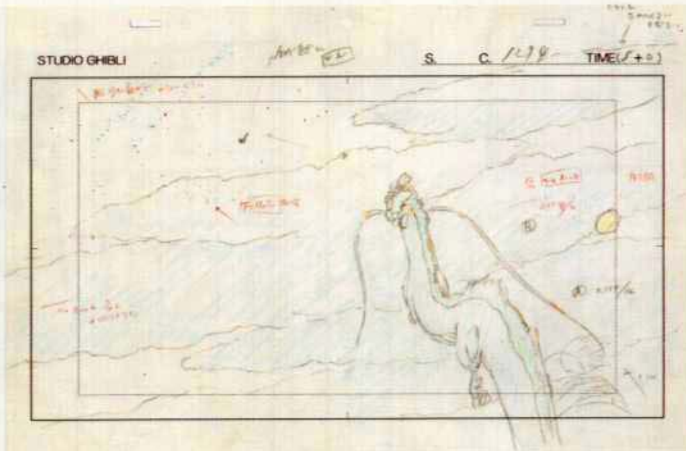
437



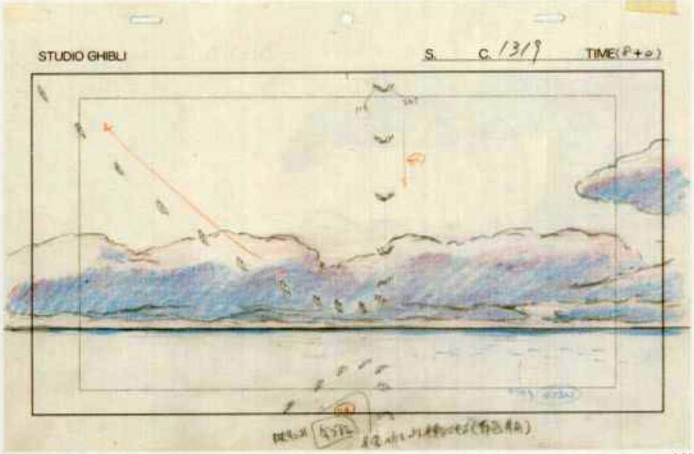
438



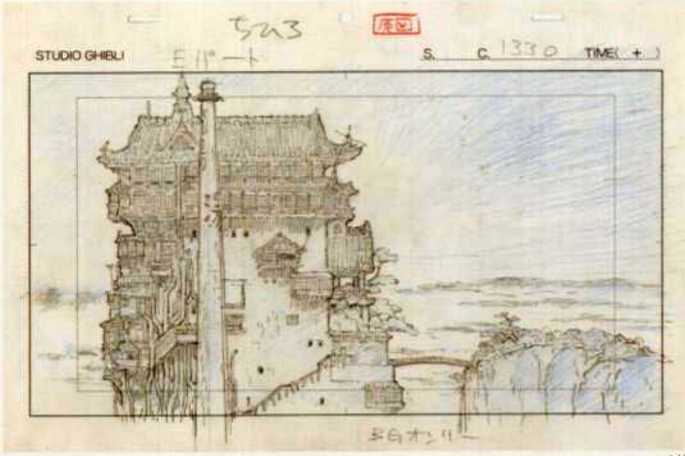
439



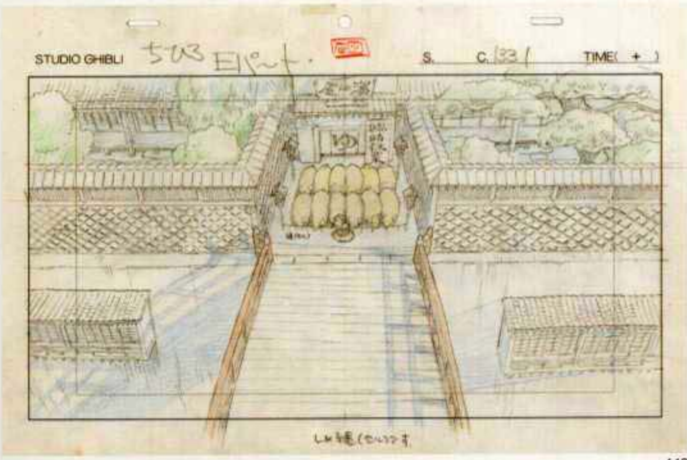
440



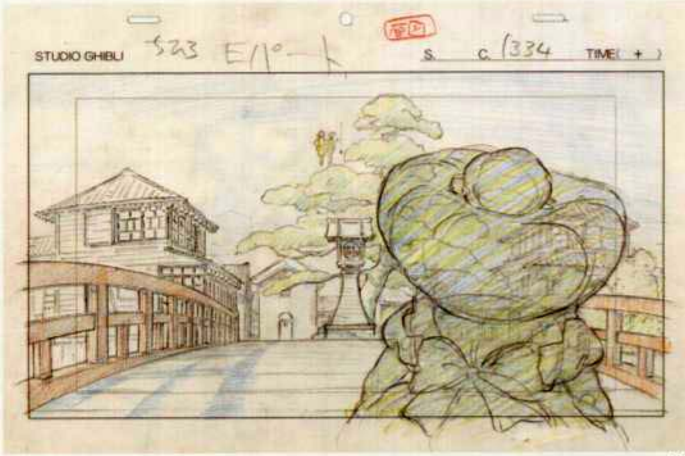
441



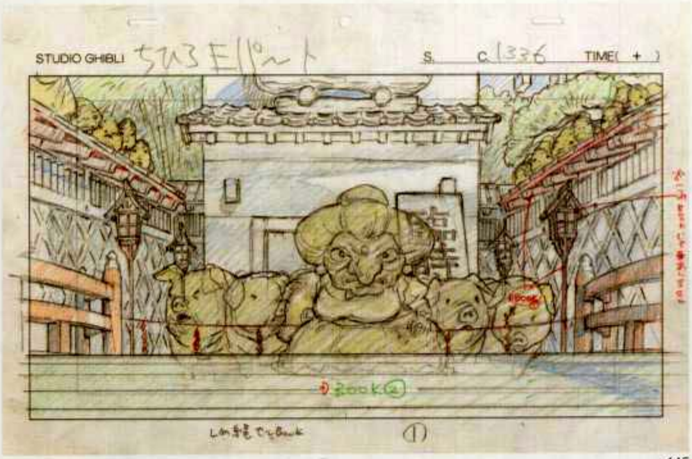
442



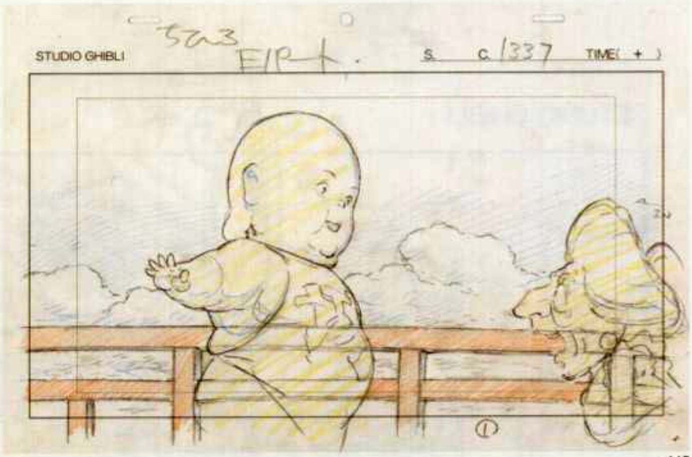
443



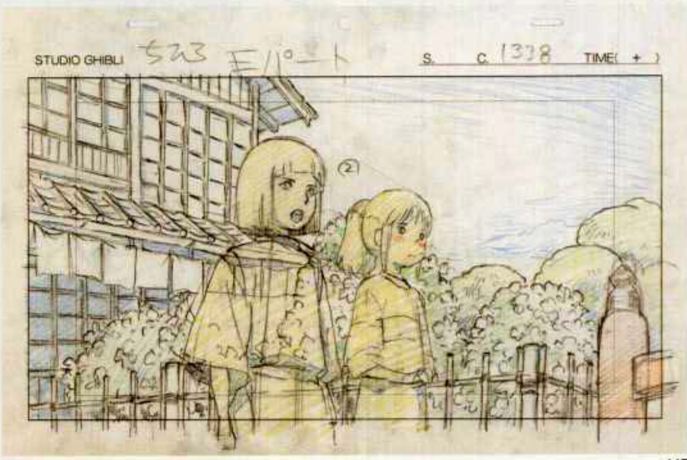
444



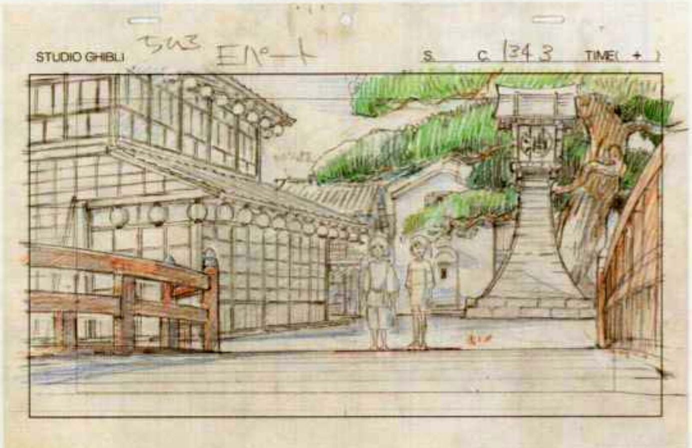
445



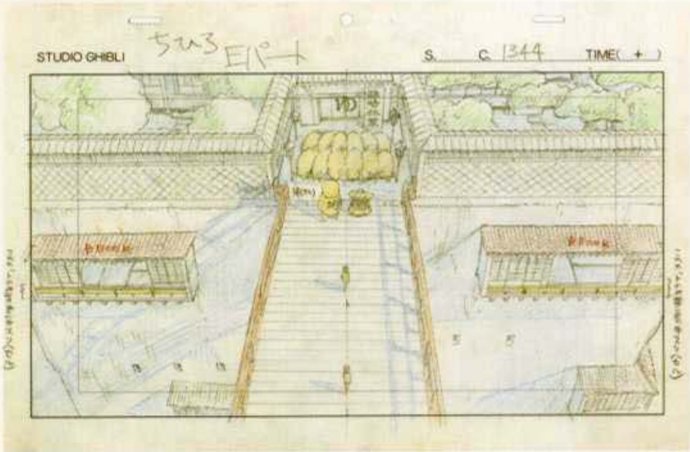
446



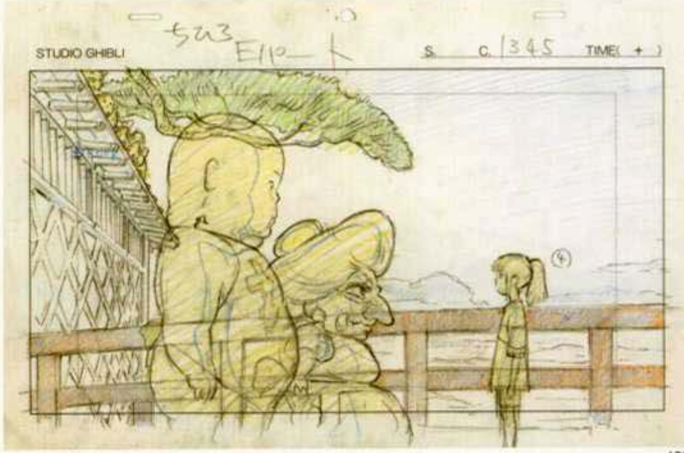
447



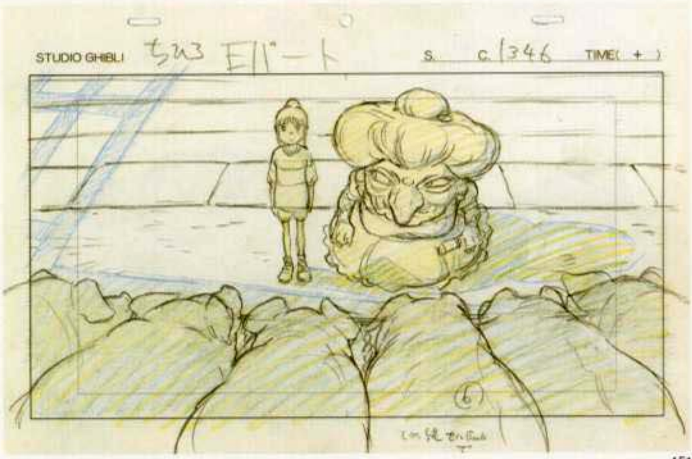
448



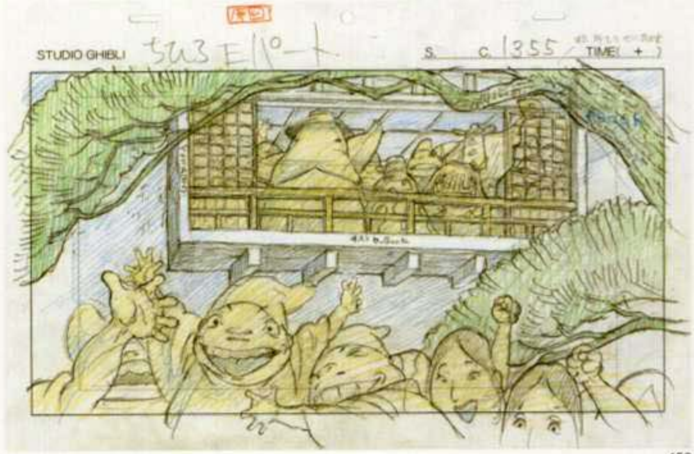
449



450



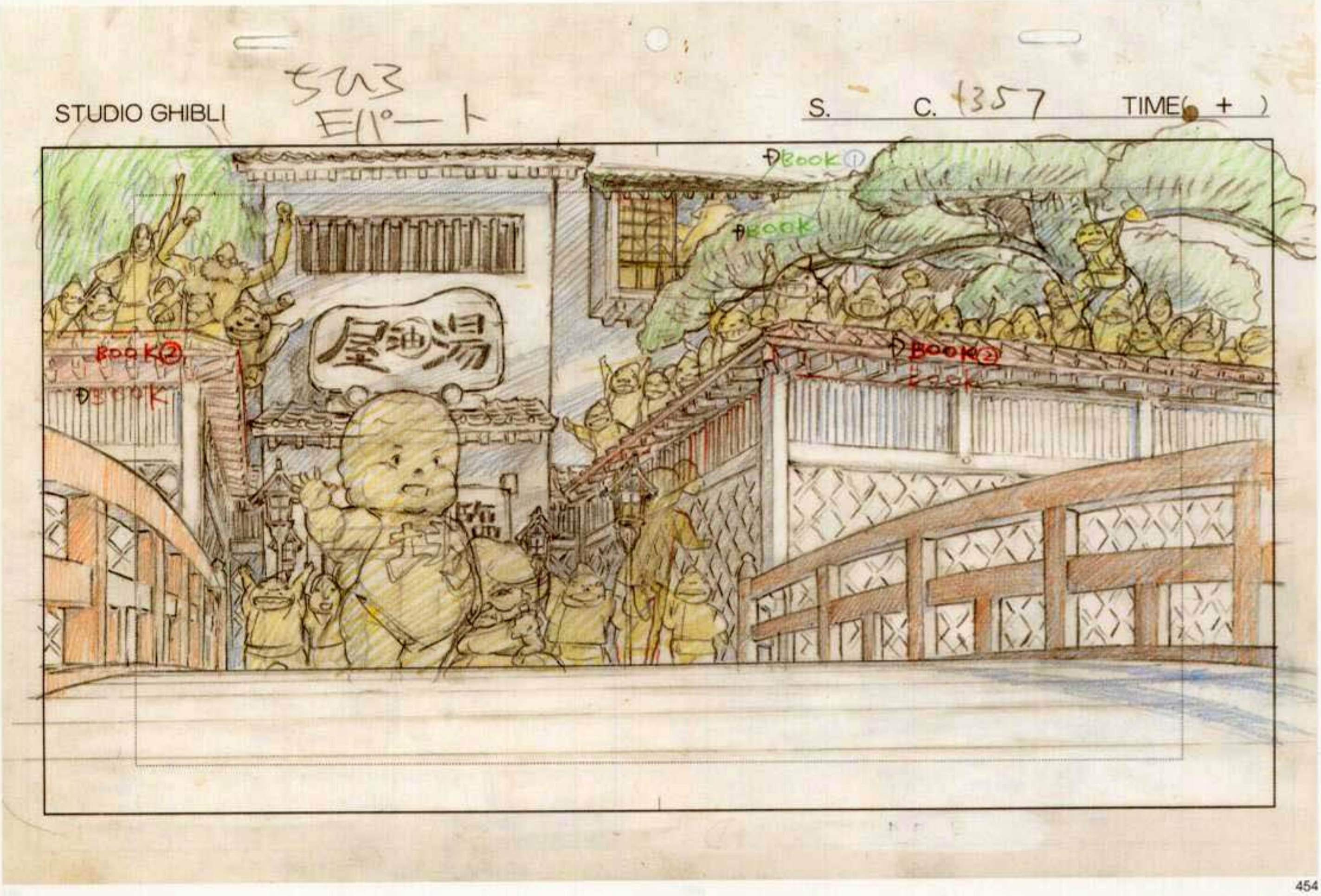
451



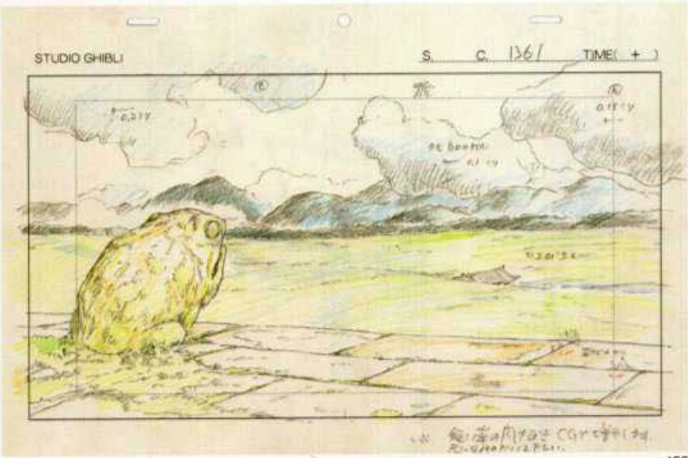
452



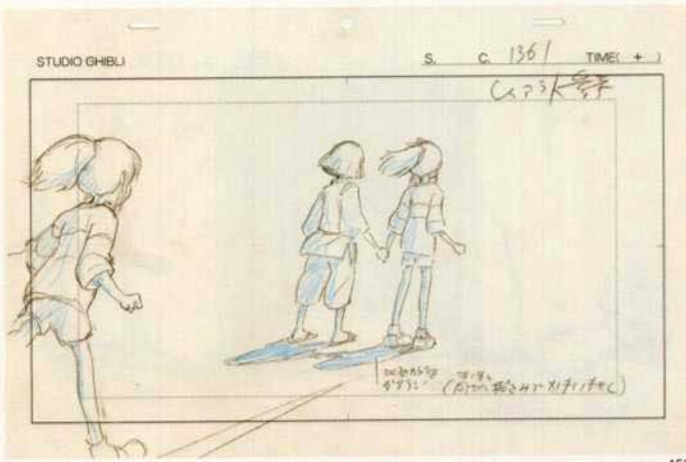
453



454



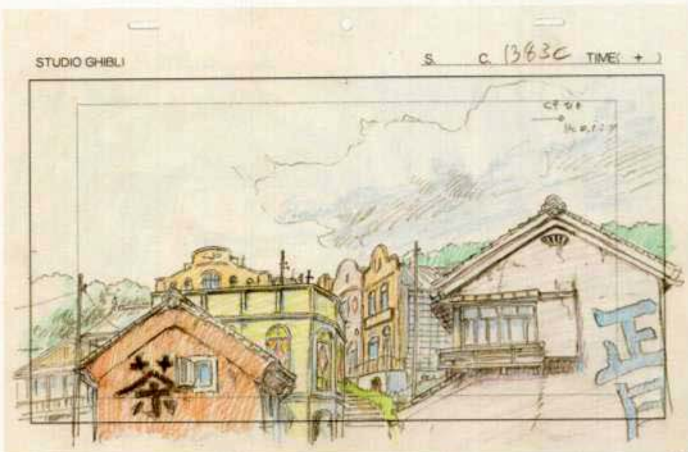
455



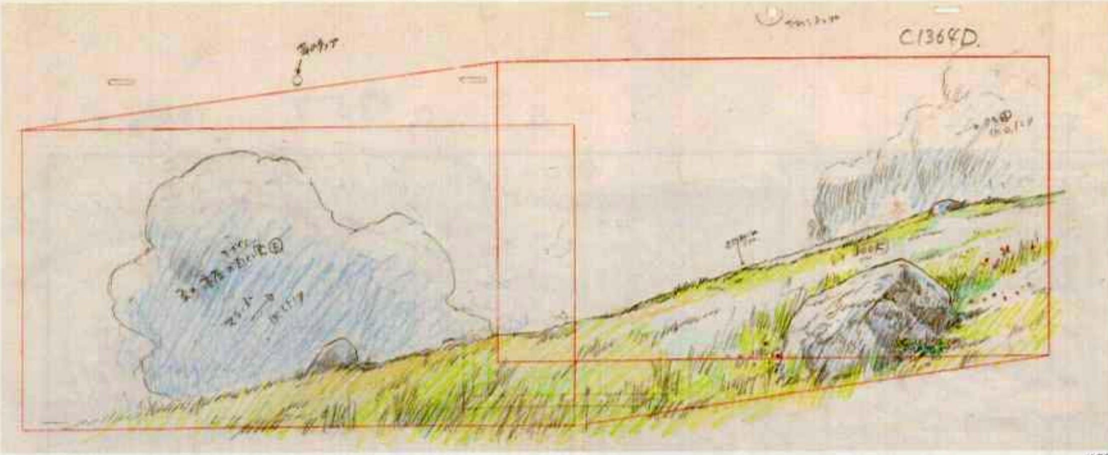
456



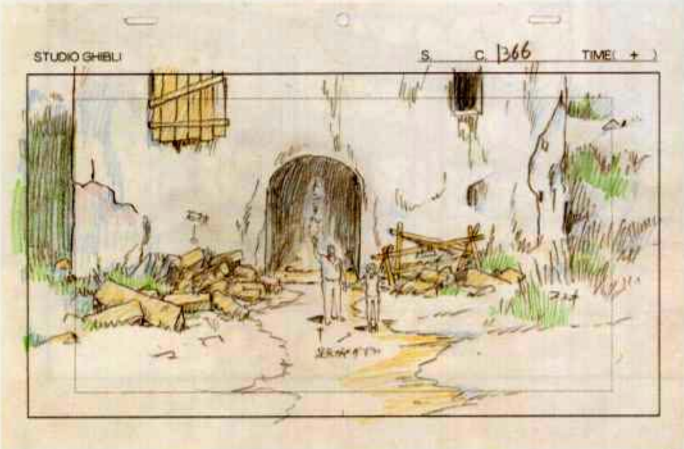
457



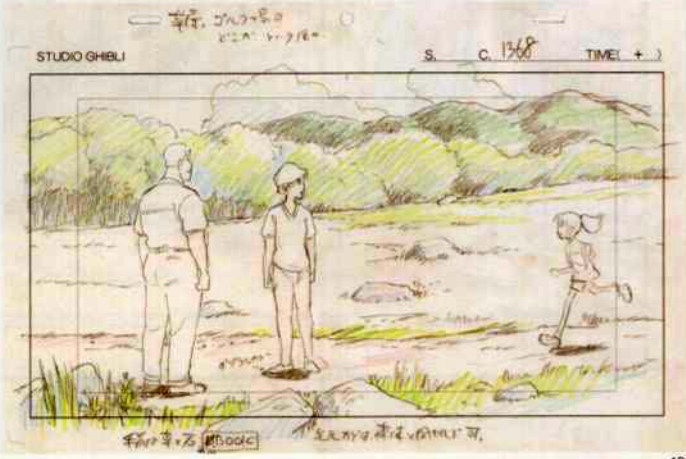
458



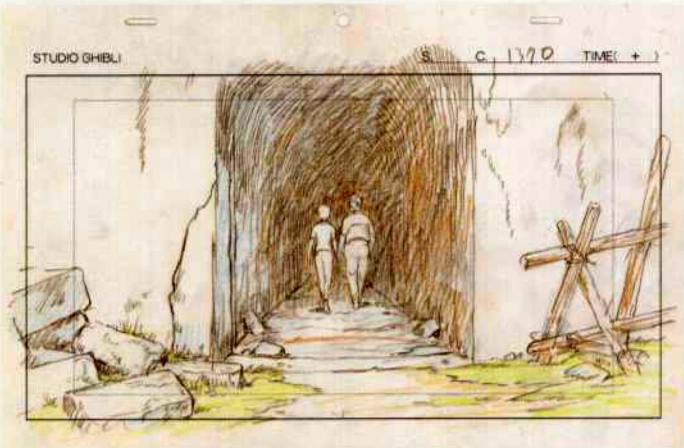
459



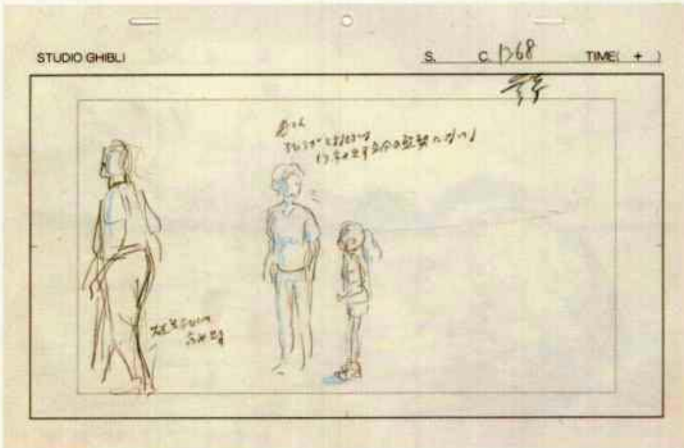
460



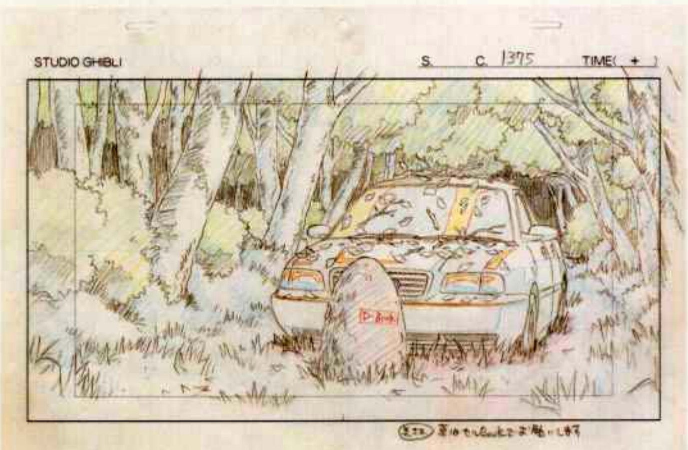
461



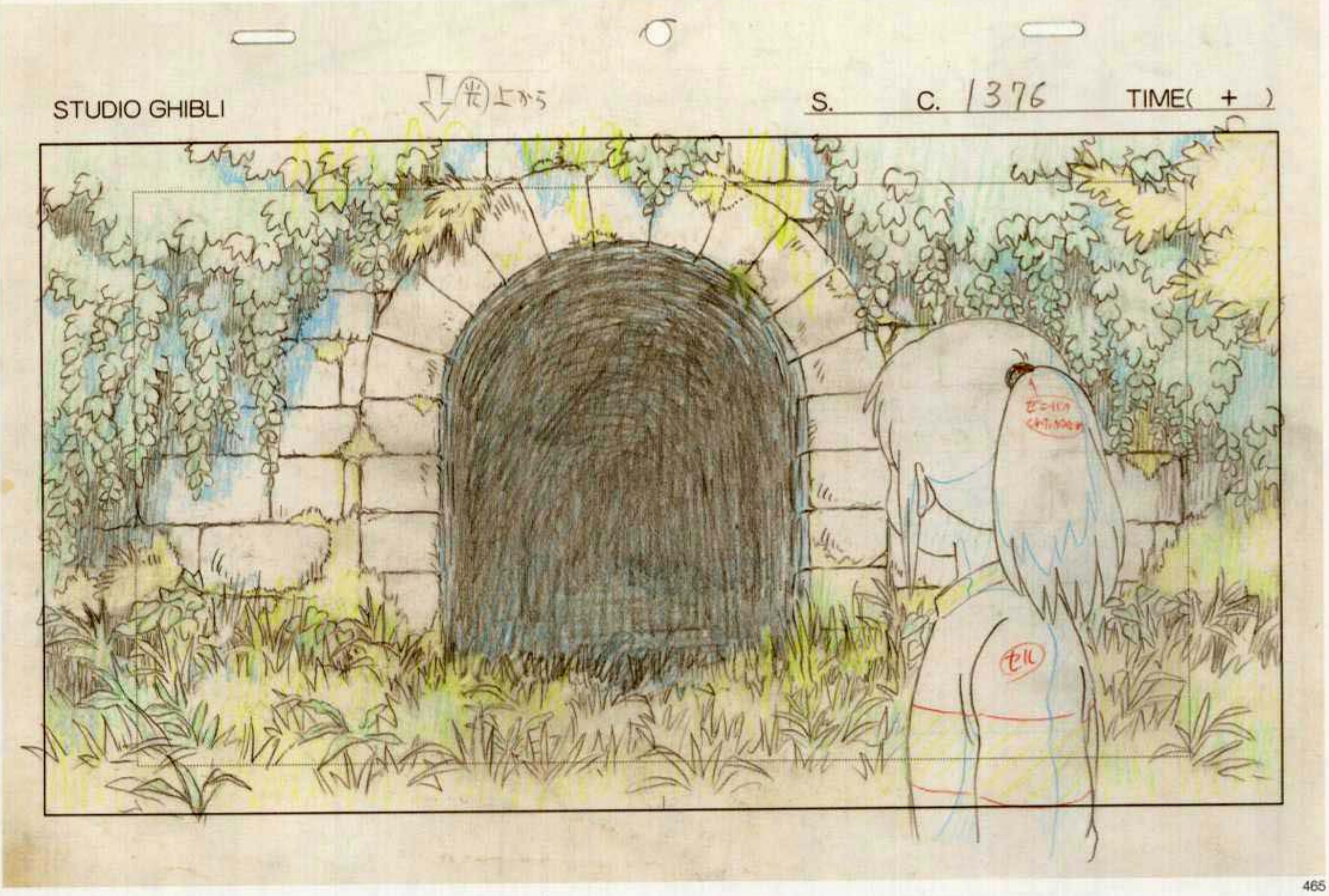
462



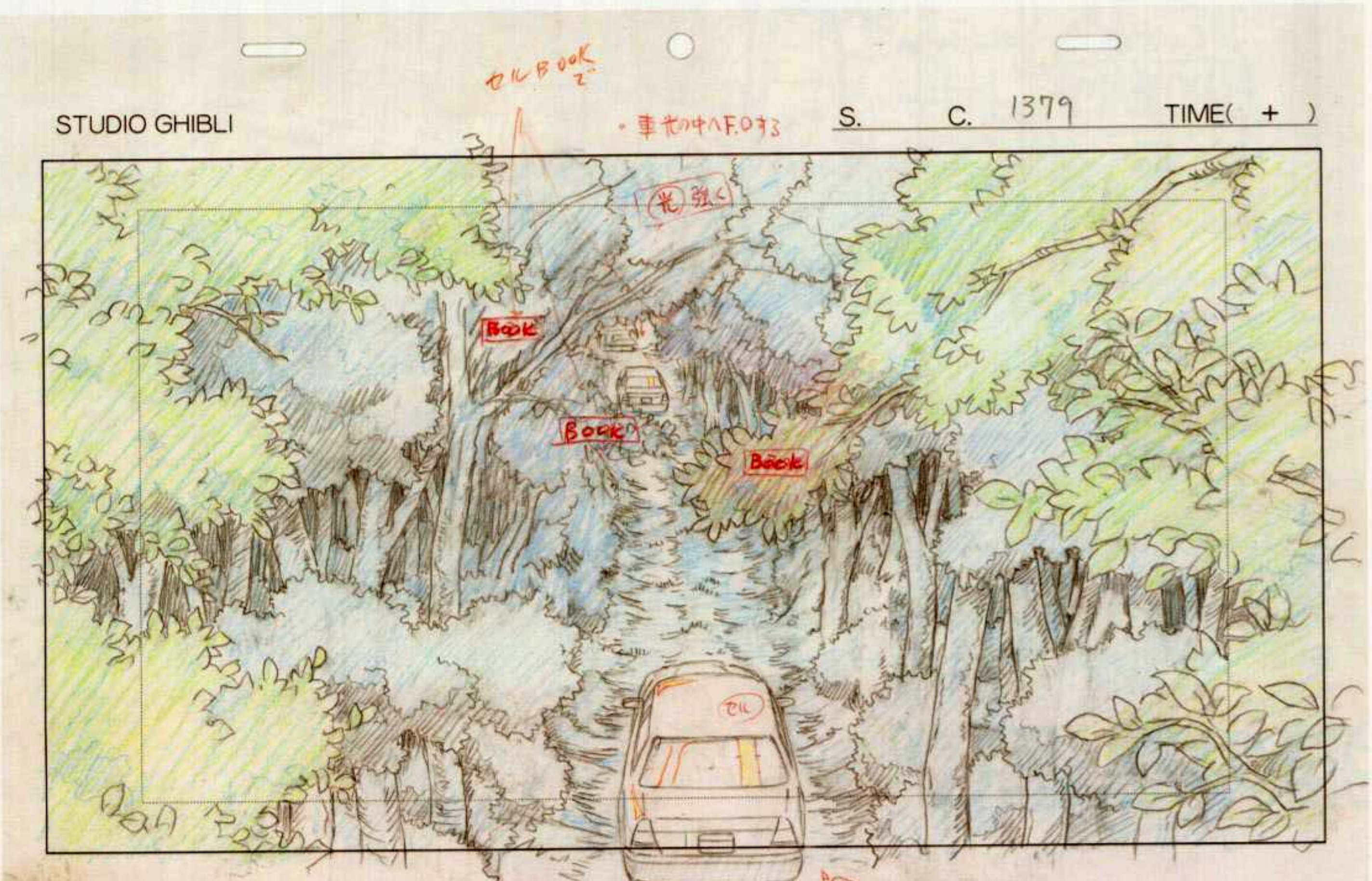
463



464


STUDIO GHIBLI
S. C. 1376 TIME(+)
光 上から
セル

465


STUDIO GHIBLI
S. C. 1379 TIME(+)
セルBOOKで
・車 光の中へF.Oする
光 強く
BOOK
BOOK
BOOK
セル

466

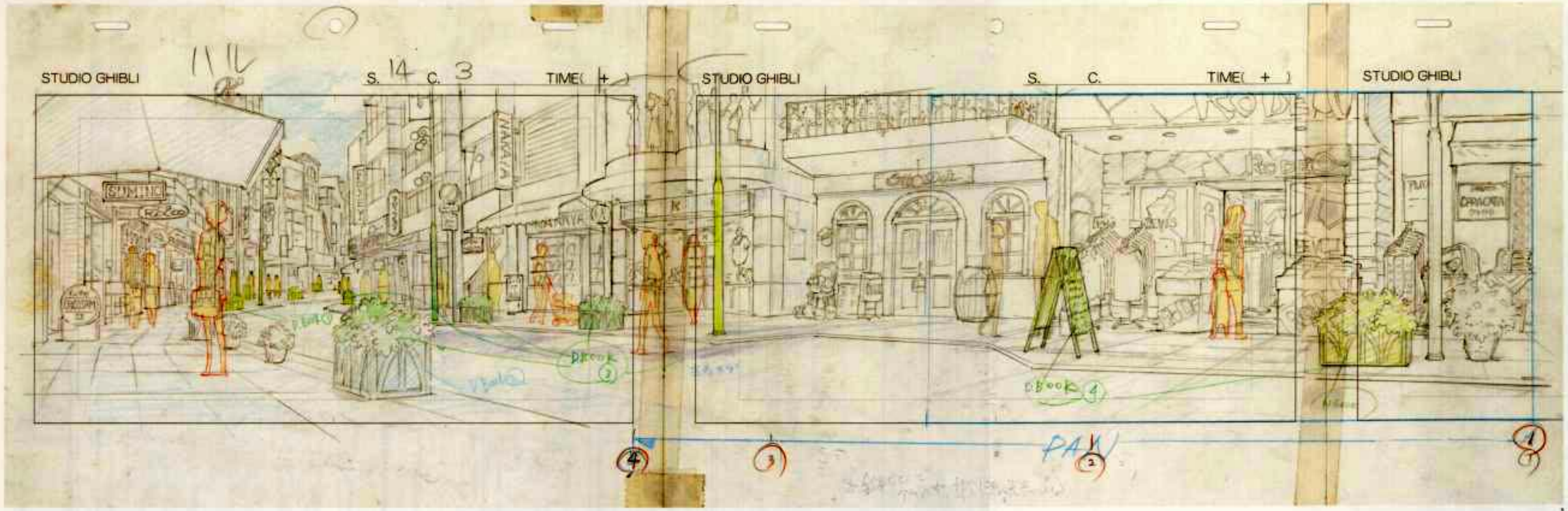


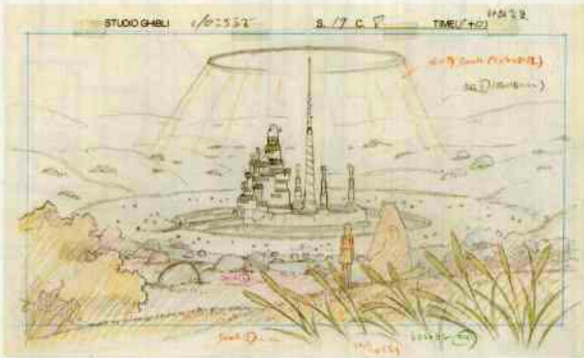
猫の恩返し

The Cat Returns

2002年 監督／森田宏幸 レイアウト／森川聡子 作画監督／井上 鋭 尾崎和孝 美術監督／田中直哉 制作／スタジオジブリ

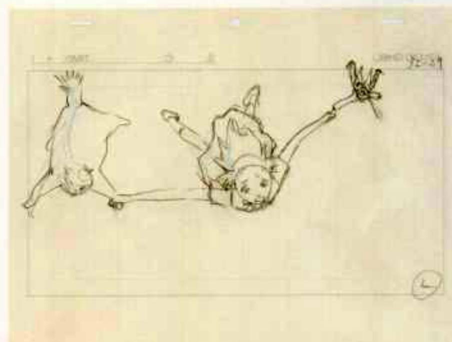
「耳をすませば」の主人公・雫が作った物語という設定で、原作者の柊あおいが描き下ろした漫画『バロン——猫の男爵』（徳間書店刊）を、森田宏幸監督作品として映画化。トラックに轢かれそうになった猫を助けた高校生のハルは、「恩知らず」で有名な猫に、半ば強引に「恩返し」として猫の国に招待されることになってしまう……。もともとはビデオ用作品として企画が進行していたが、後に劇場作品として公開されることが決定。制作期間が「千と千尋の神隠し」と重複していたこともあり、メインスタッフは、スタジオジブリに所属していないメンバーが中心になった。レイアウトチェックはキャラクターデザインも手がけた森川聡子が担当した。

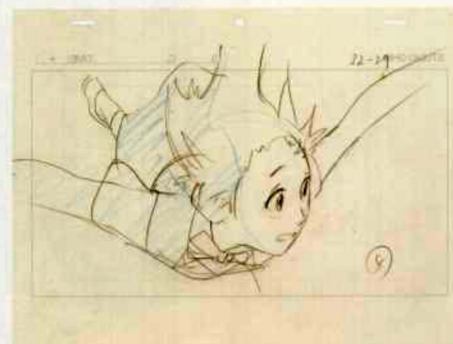

STUDIO GHIBLI
S. 14 C. 3
TIME(+)
STUDIO GHIBLI
S. C.
TIME(+)
STUDIO GHIBLI
PAN
1


STUDIO GHIBLI
S. 17 C. 8
2

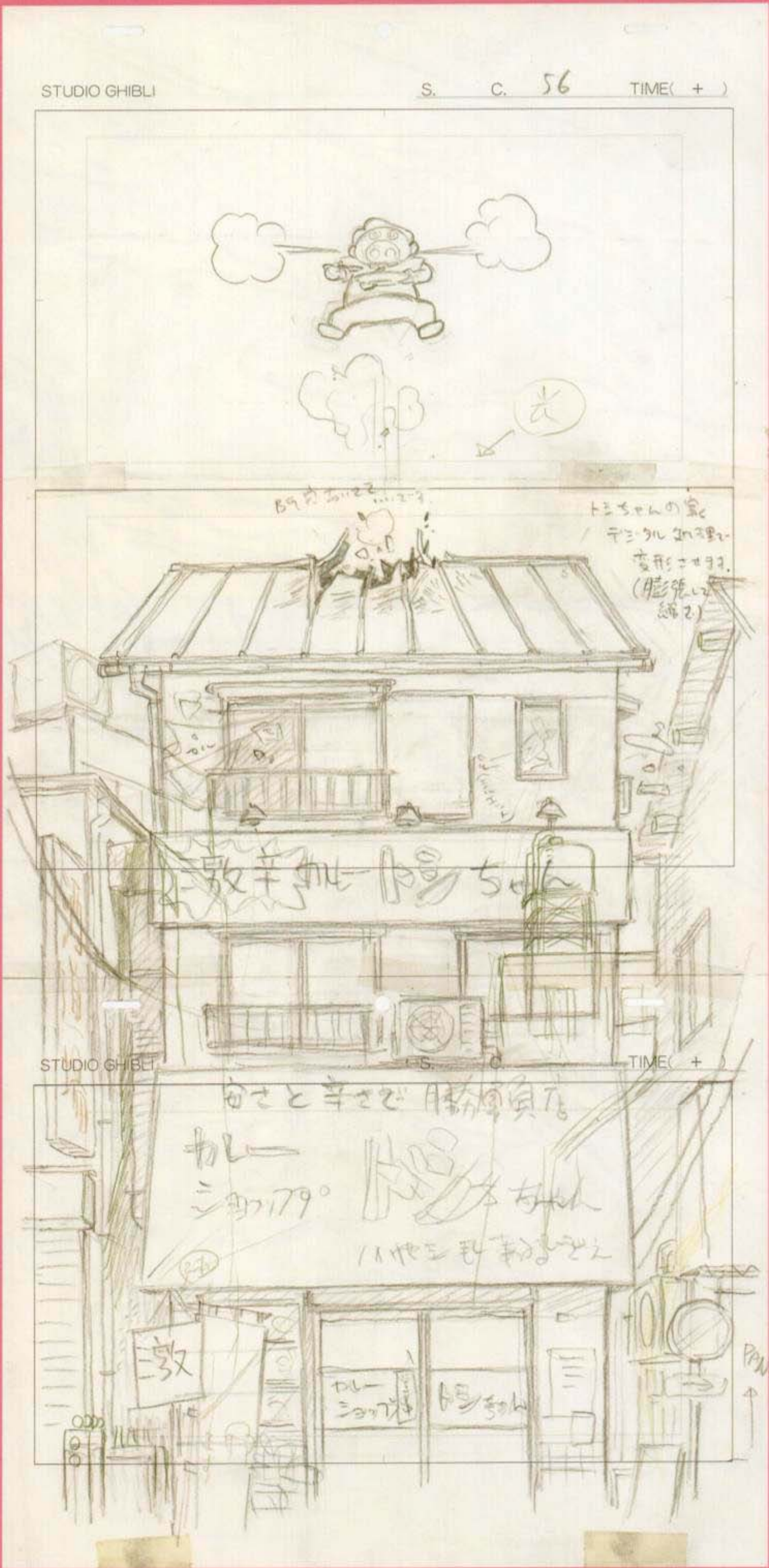

STUDIO GHIBLI
S. C. 70-2
3


STUDIO GHIBLI
S. 22 C. 29
4


5


6





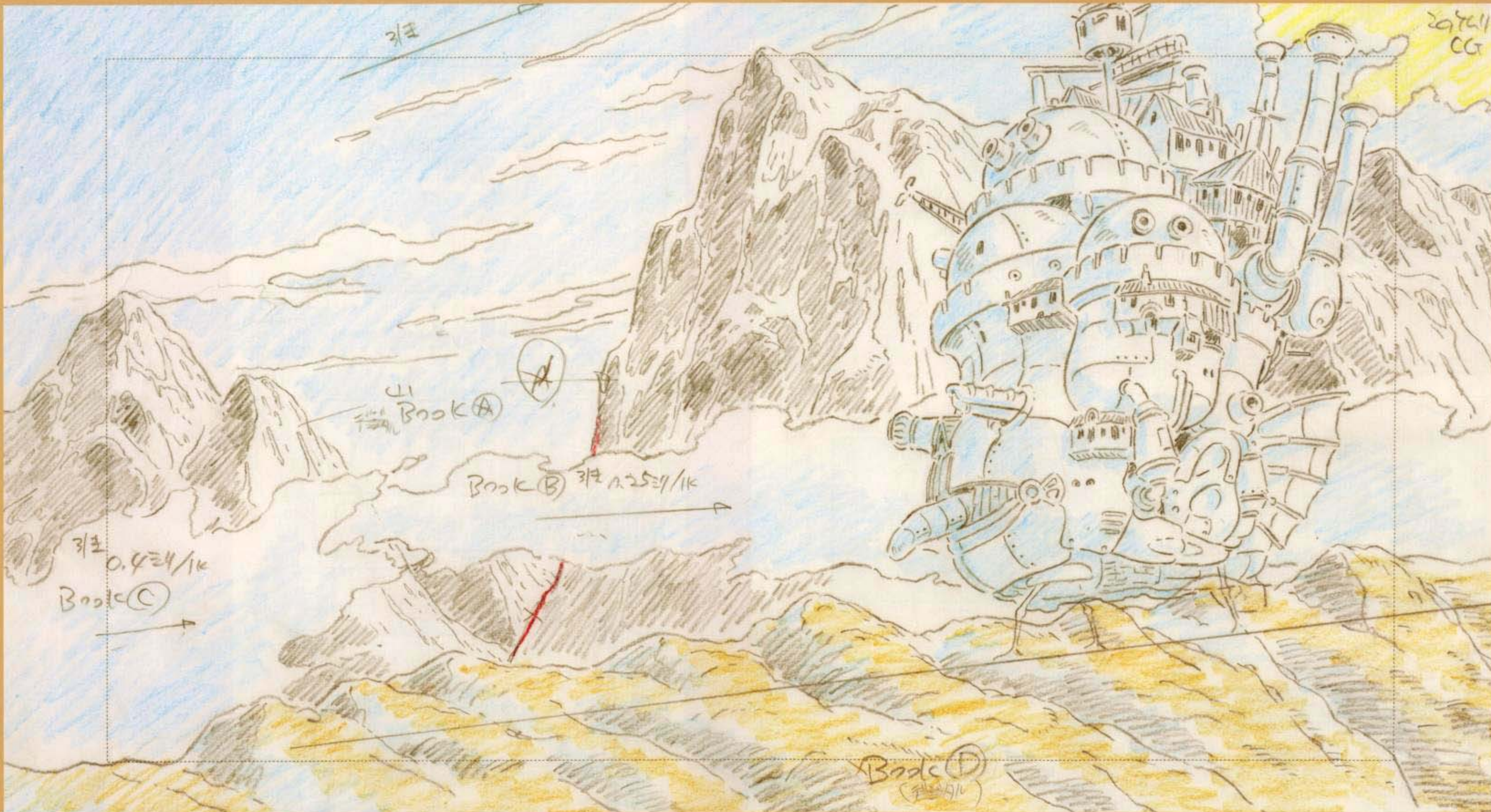
ギブリーズ

エピソード2

the GHIBLIES episode 2

2002年 監督／百瀬義行 美術監督／吉田 昇
制作／スタジオジブリ

「猫の恩返し」と同時上映された短編アニメーション作品で、「火垂るの墓」「おもひでぽろぽろ」「平成狸合戦ぽんぽこ」で、レイアウトチェックを担当した百瀬義行が監督を務めた。作品は、スラップスティックタッチの「カレーなる勝負」や、叙情的な「初恋」といった6つのepisodeから構成されている。百瀬監督を中心に、大平晋也、うつのみやさとる、田辺修といったアニメーターが個々のパートごとに作画を担当、3DCGを織り交ぜたシーンなどもあり、バラエティに富んだビジュアルとなっている。

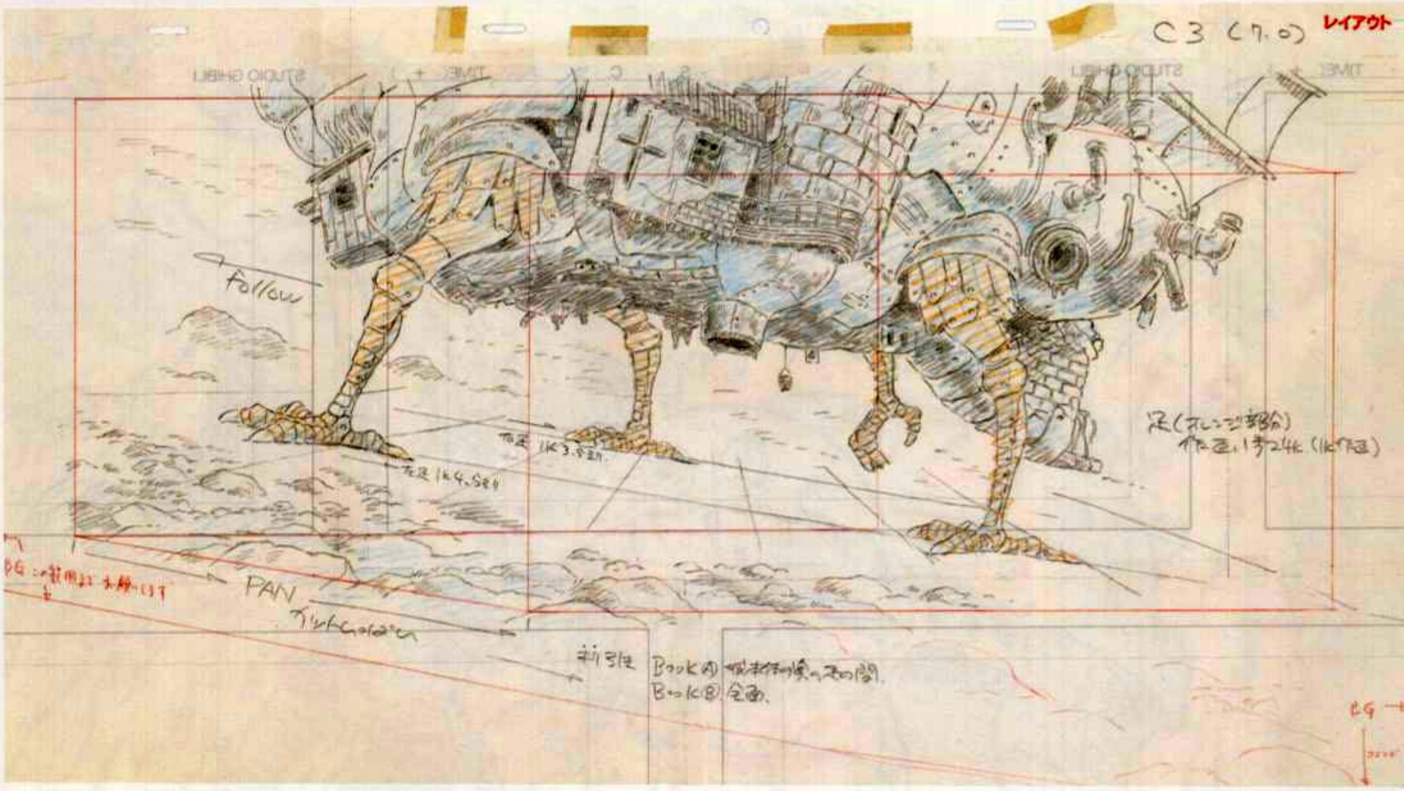


ハウルの動く城

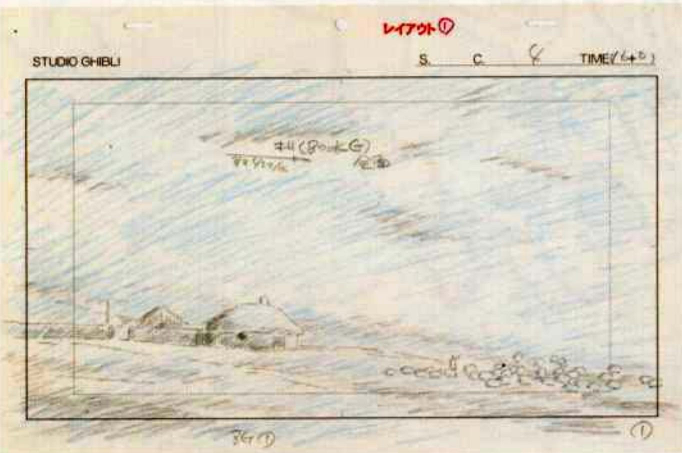
Howl's Moving Castle

2004年 監督／宮崎 駿 作画監督／山下明彦 稲村武志 高坂希太郎 美術監督／武重洋二 吉田 昇 制作／スタジオジブリ

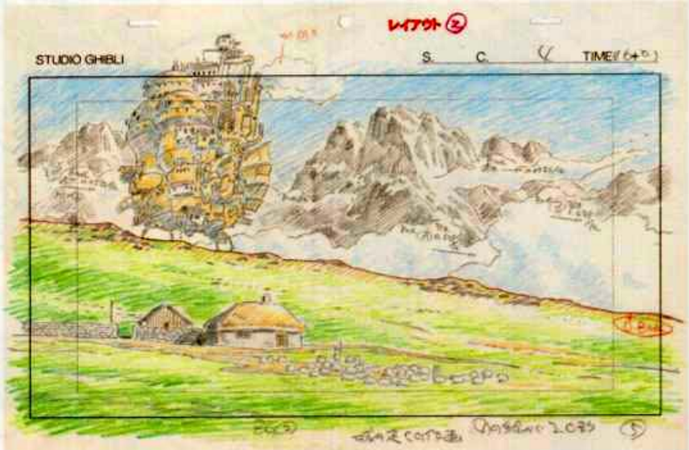
ダイアナ・ウィン・ジョーンズのファンタジー小説『魔法使いハウルと火の悪魔』（徳間書店刊）を原作とした、宮崎駿監督作品。宮崎は、原作にはほとんどない戦争の情景も織り交ぜつつ、よりロマンティックな戦火の下でのラブストーリーに仕立て上げた。山下明彦、稲村武志、高坂希太郎という3人の作画監督に加えて、デジタル作画監督として片塰満則が参加。コンピューター・グラフィックスとハーモニー処理を組み合わせて、重厚感がありながらも、自在に"動く城"を表現した。物語の背景にある「戦争」を表現するために、群集や戦火のシーンを描いた大判のレイアウトも数多くつくられた。ヴェネチア国際映画祭オゼッラ賞などを受賞。


C3 (7.0)
レイアウト
Follow
PAN

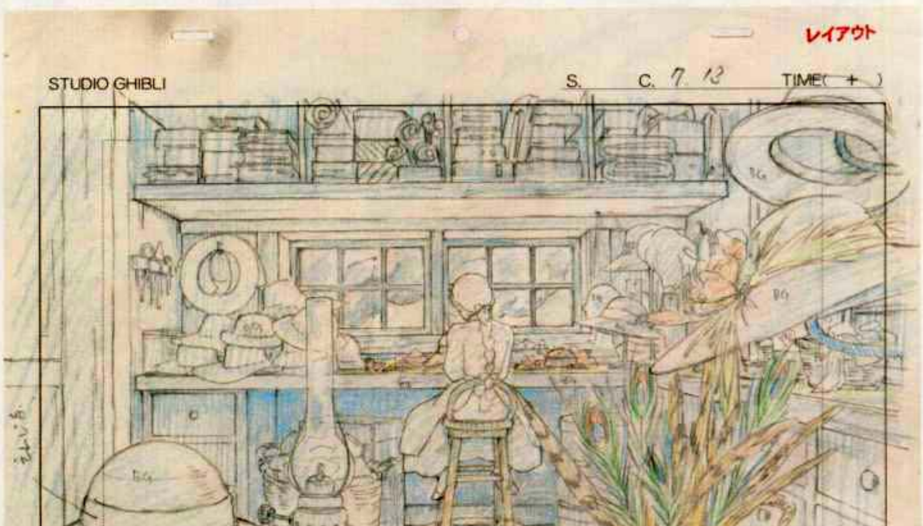
1


レイアウト①
STUDIO GHIBLI
S. C. 4 TIME(6+0)

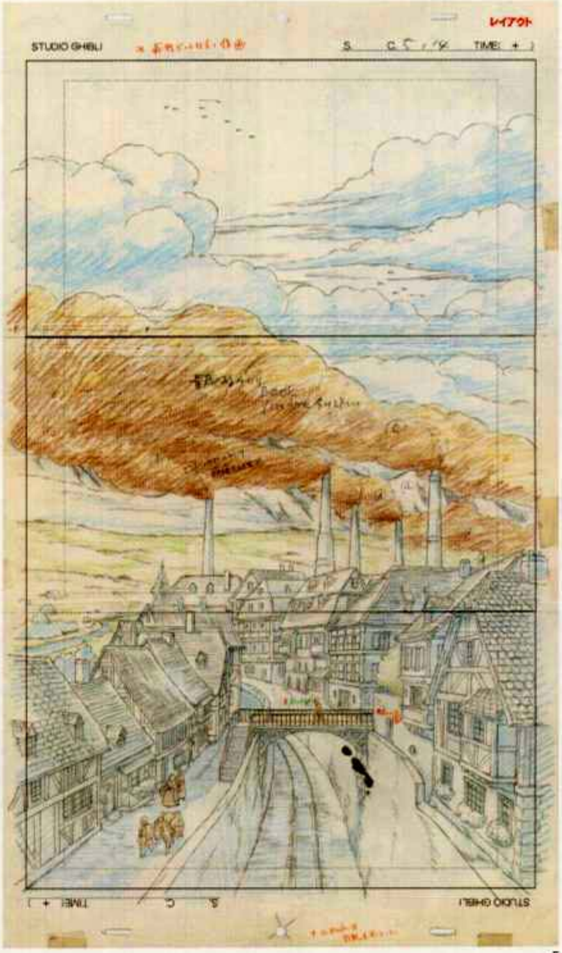
2


レイアウト②
STUDIO GHIBLI
S. C. 4 TIME(6+0)

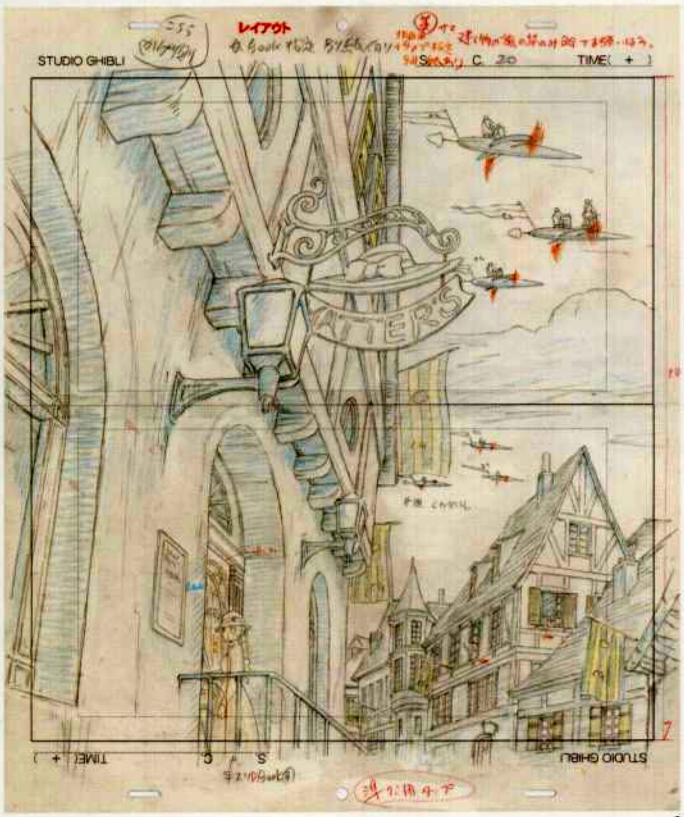
3


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 7.12 TIME(+)

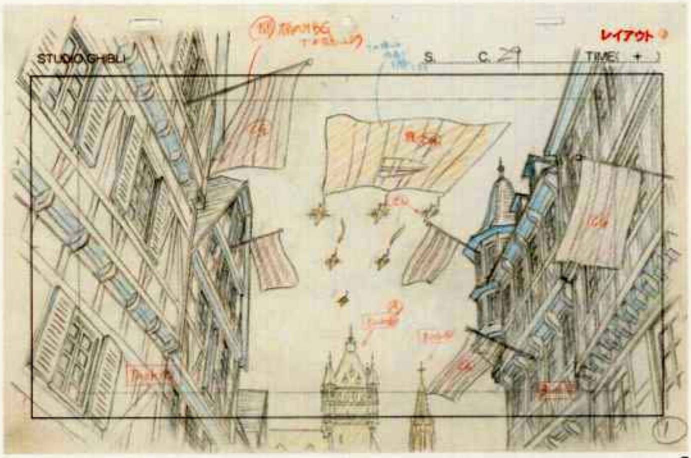
4


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)

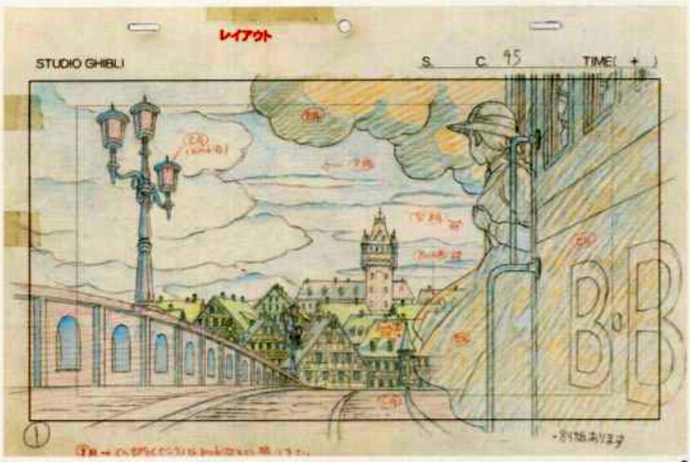
5


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 20 TIME(+)

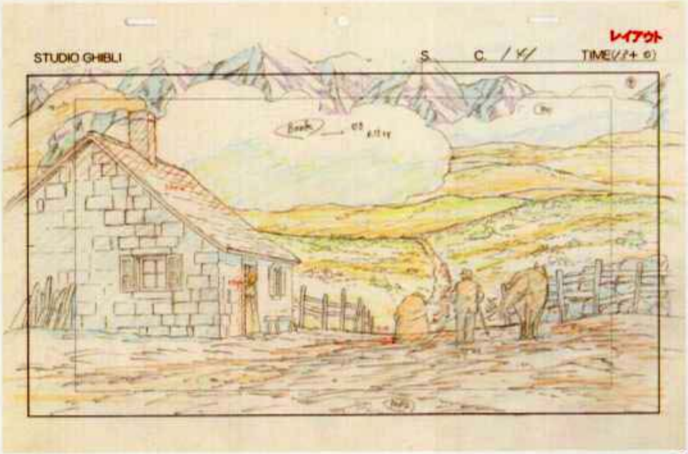
6


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 29 TIME(+)

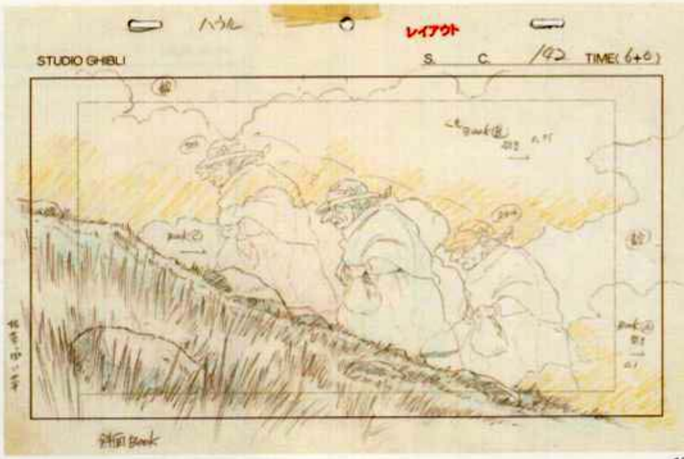
7


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 95 TIME(+)

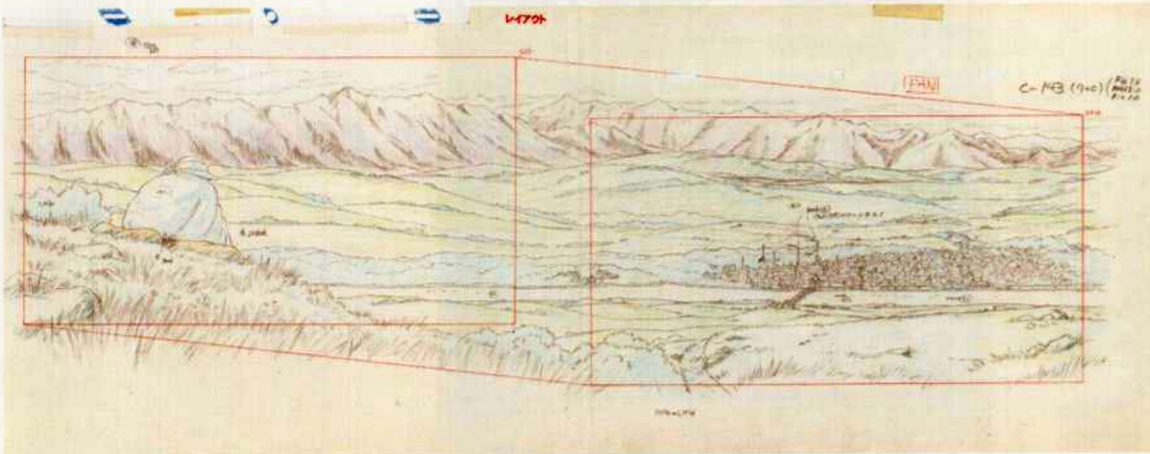
8



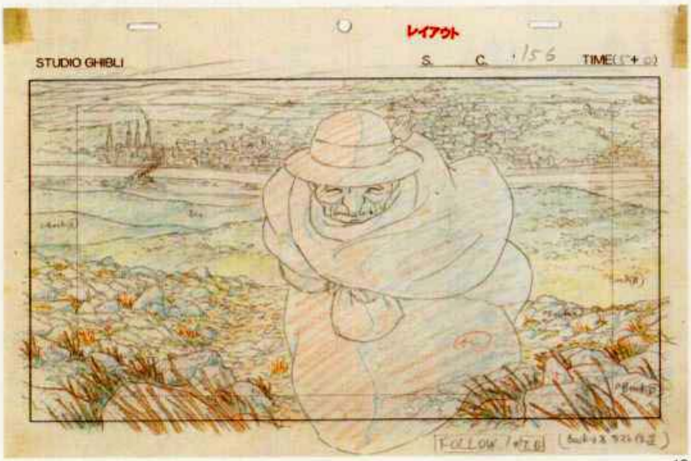
9



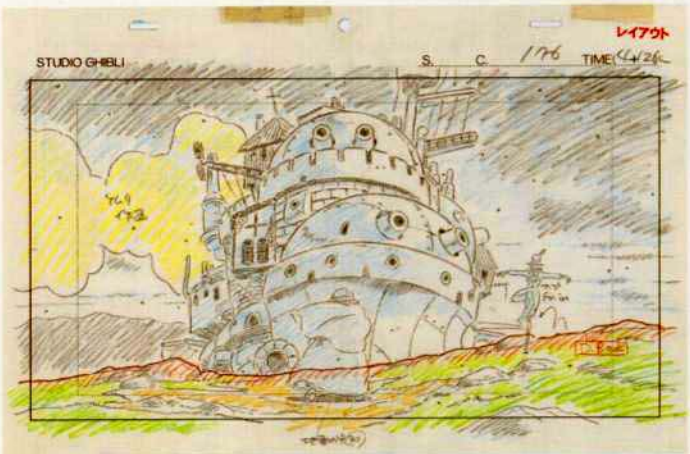
10



11



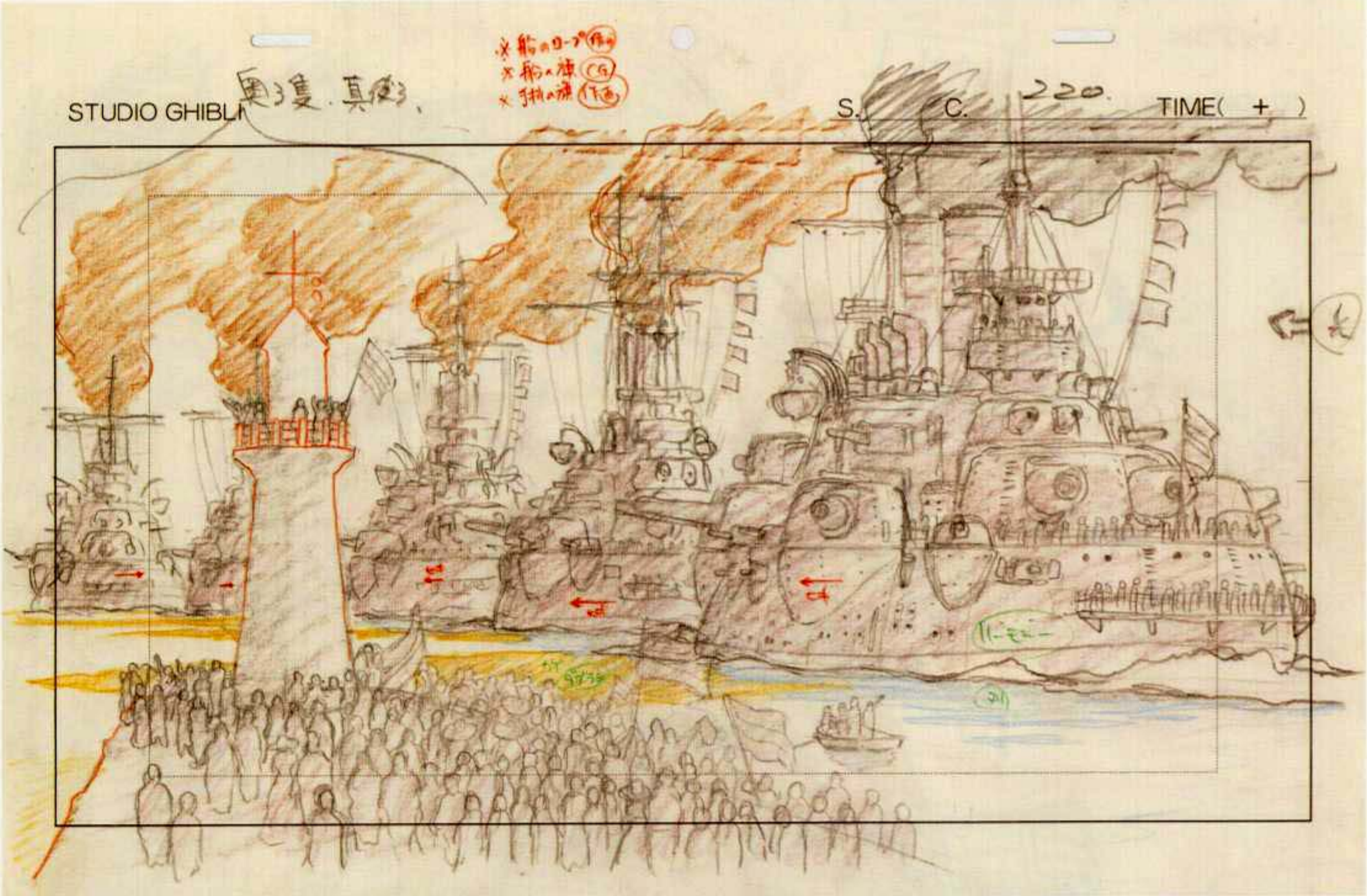
12



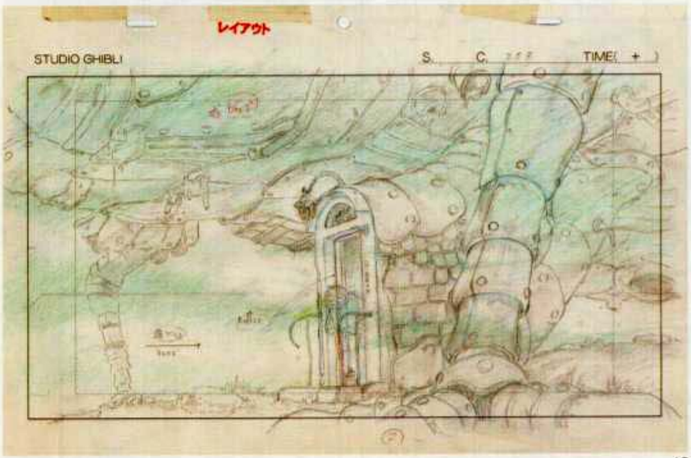
13



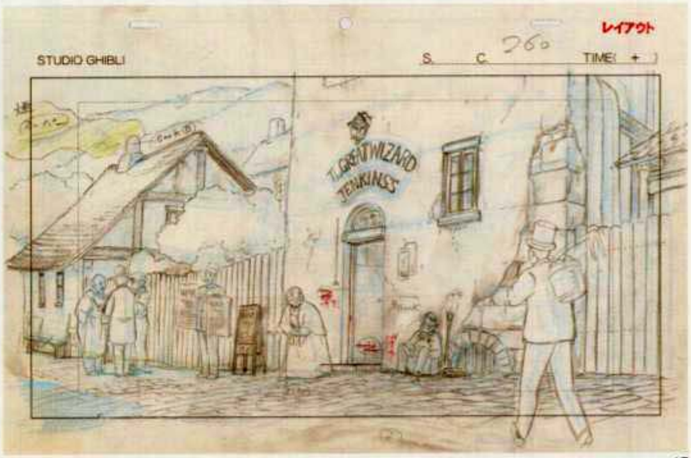
14


STUDIO GHIBLI
S. C. 220 TIME(+)

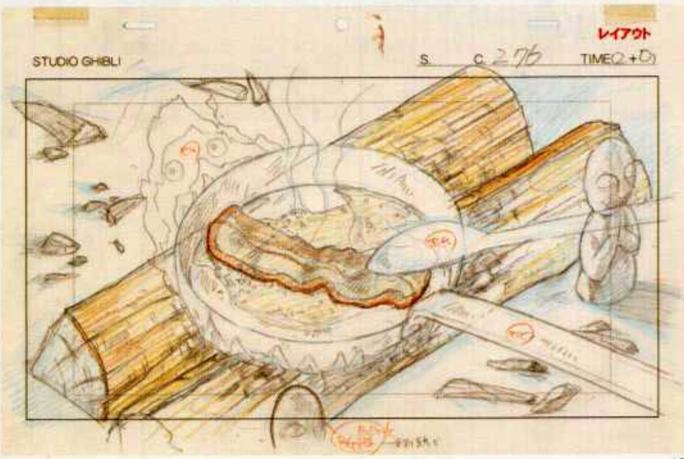
15


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)

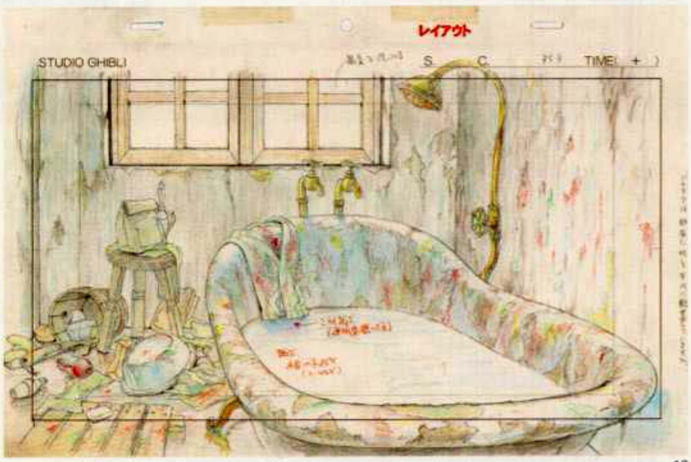
16


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 260 TIME(+)

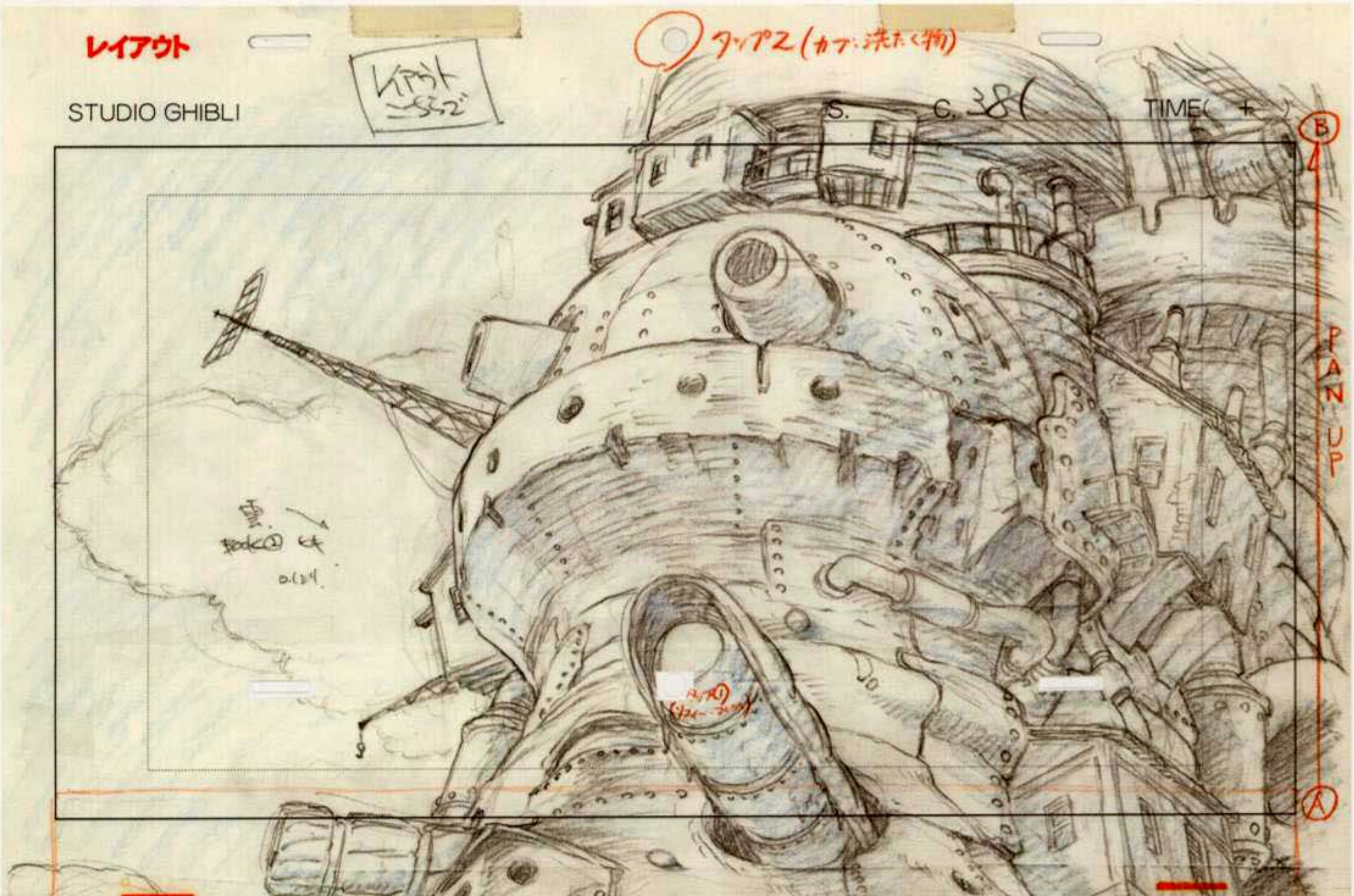
17


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 276 TIME(2 + 0)

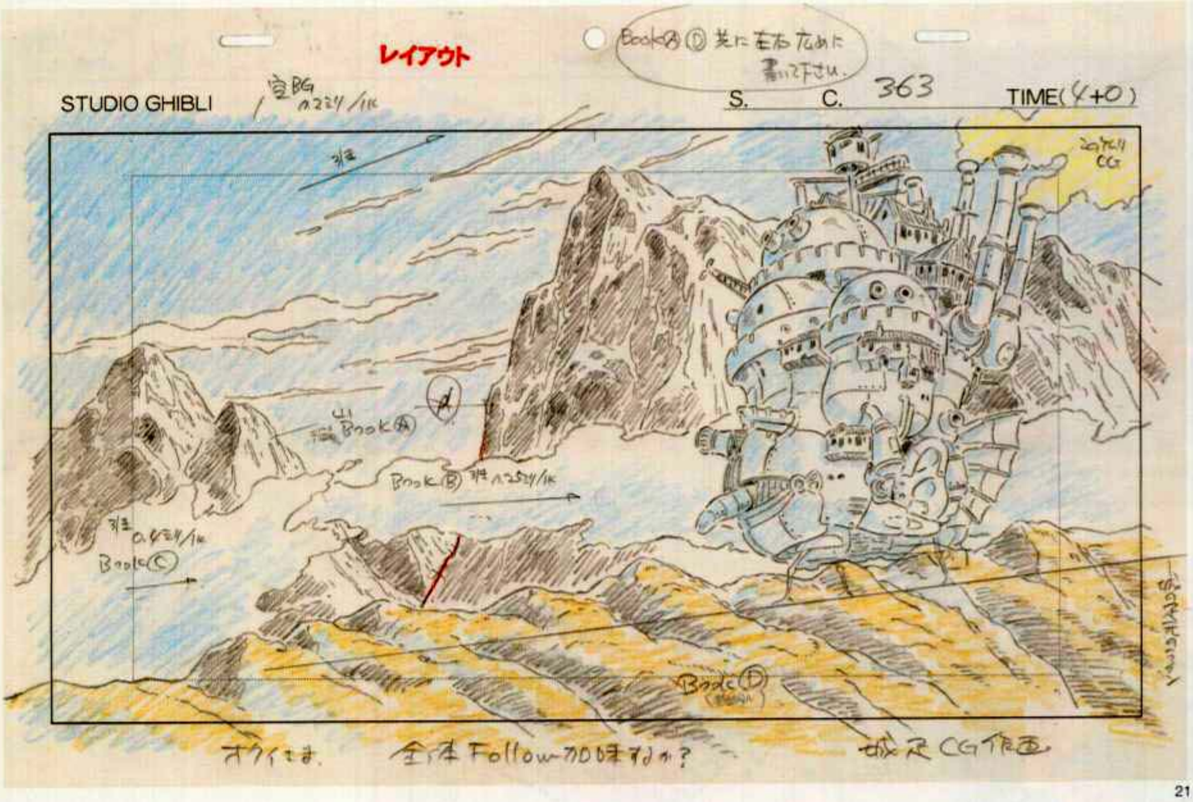
18


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)

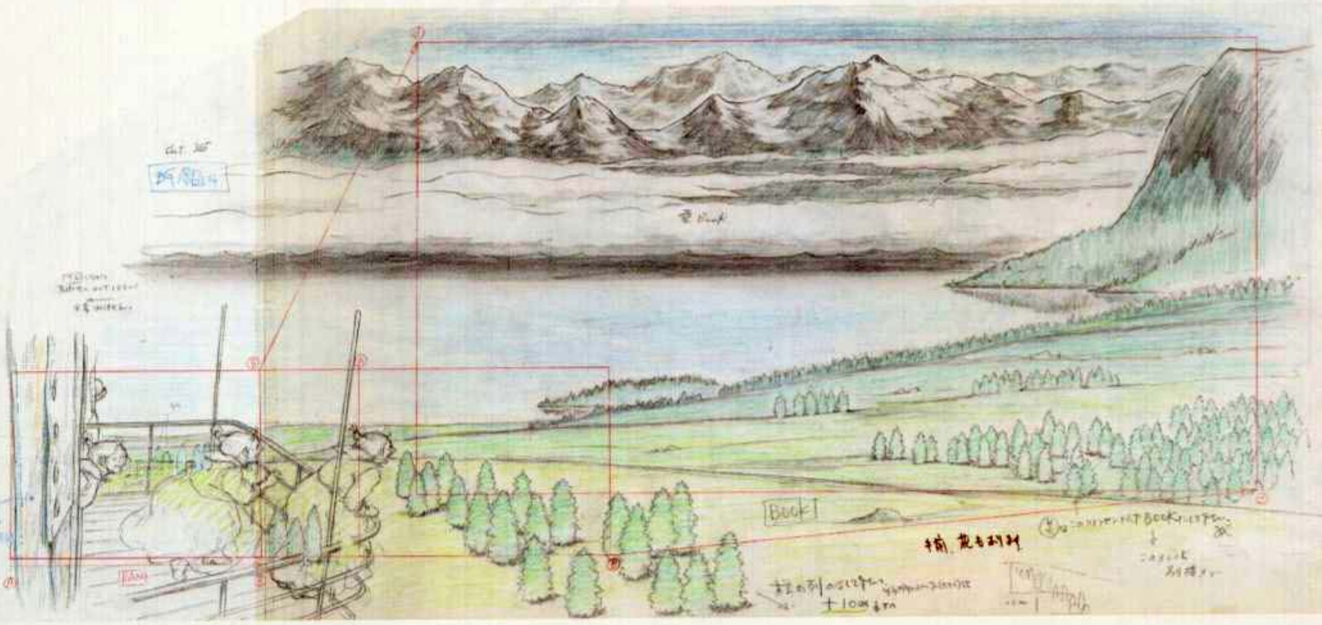
19



20


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 363 TIME(4+0)
Book(A) Book(B) Book(C) Book(D)
オワイでは. 全体Follow-加味するか?
城CG作画

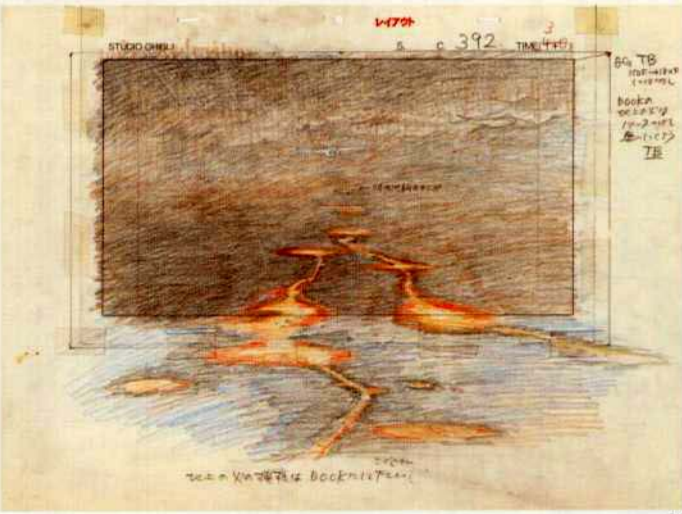
21


BOOK I

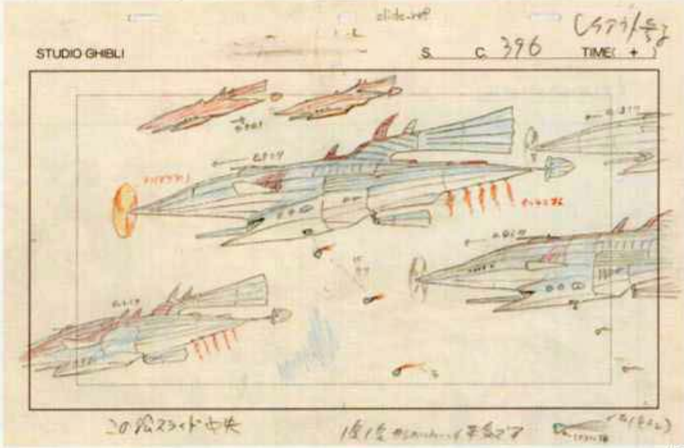
22


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 378 TIME(6+0)

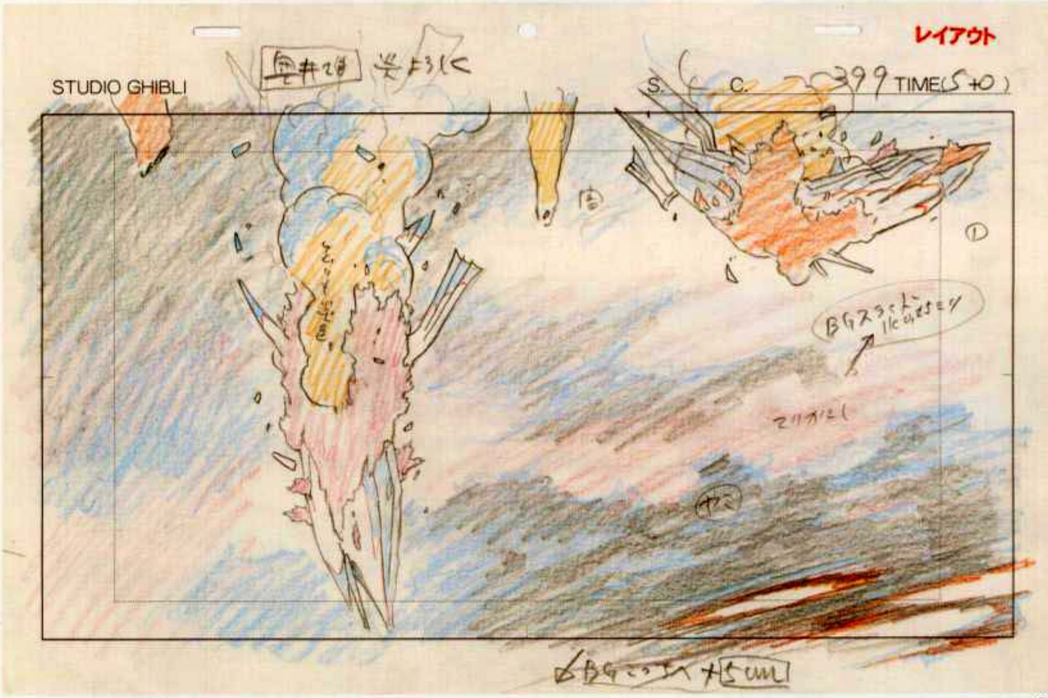
23


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C 392 TIME

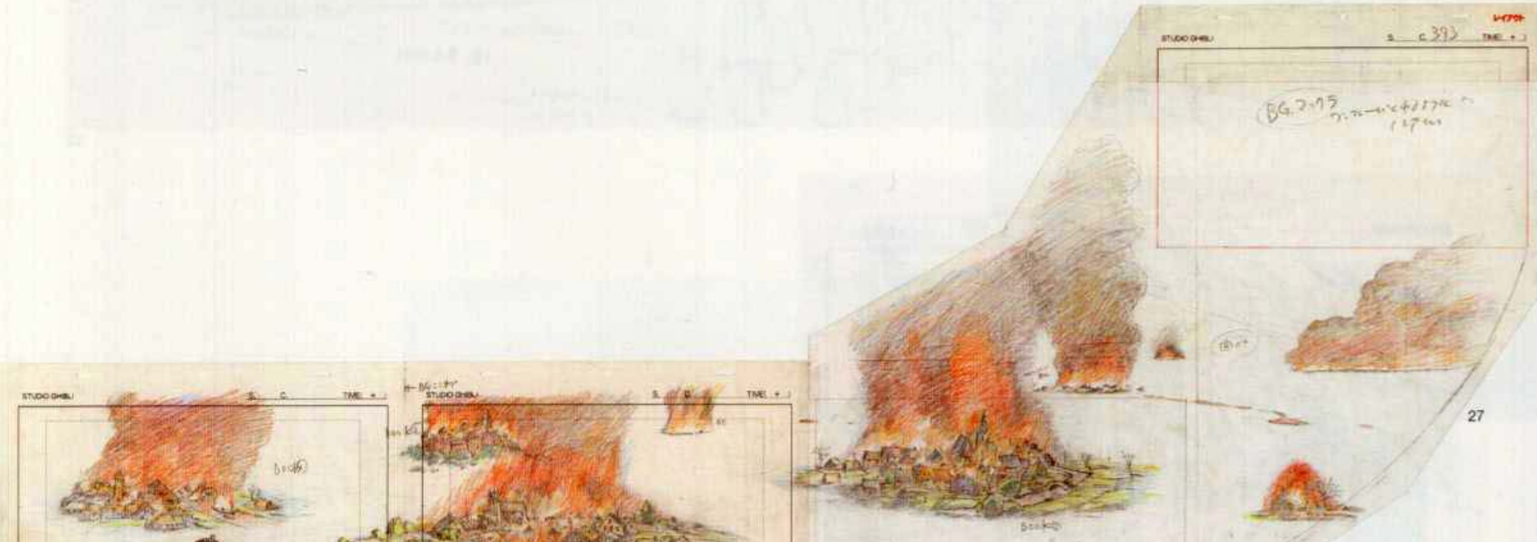
24


STUDIO GHIBLI
S. C. 396 TIME(+)

25


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 399 TIME(5+0)

26


レイアウト
STUDIO GHIBLI

27



レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C.
TIME(+)

28



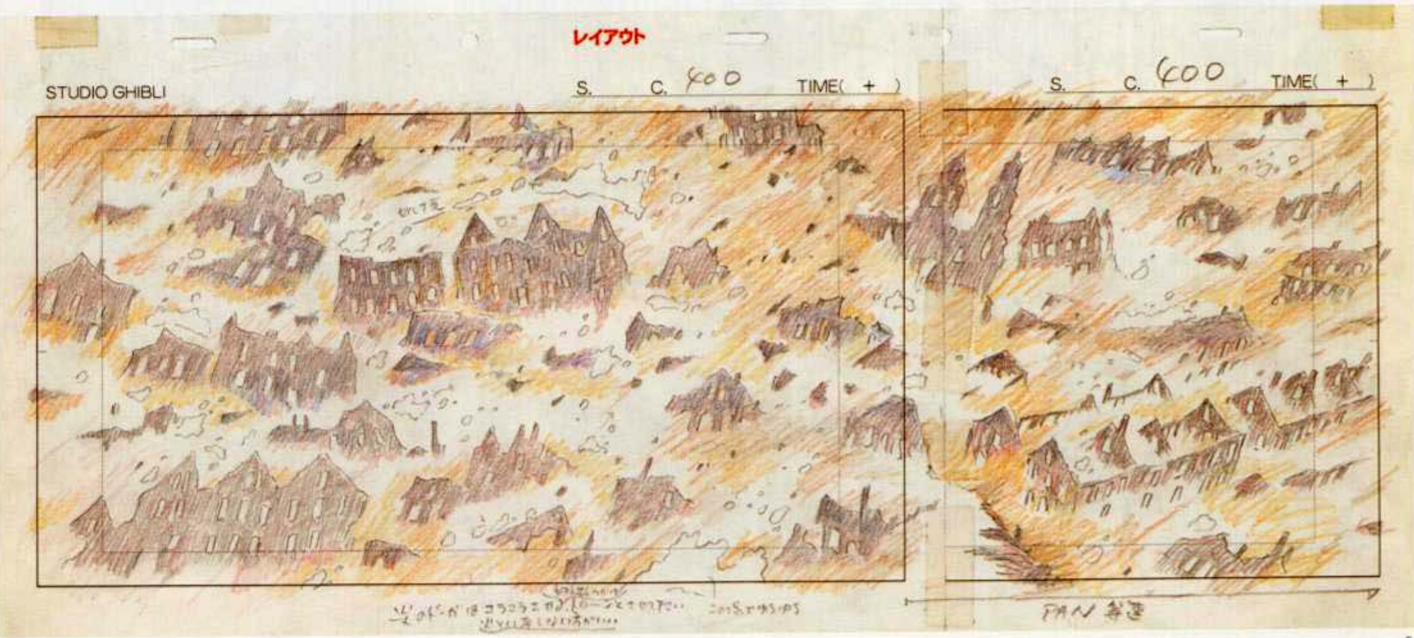
レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C.
TIME(+)

29



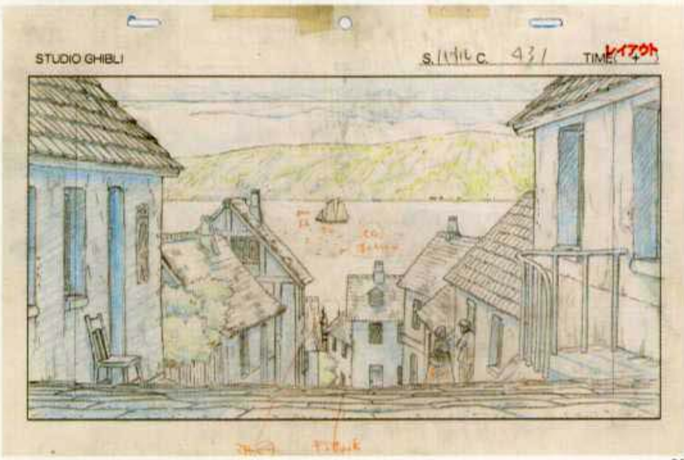
レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C. 395B-③/3
TIME(+)

30



レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C. 400
TIME(+)
S.
C.
TIME(+)
PAN

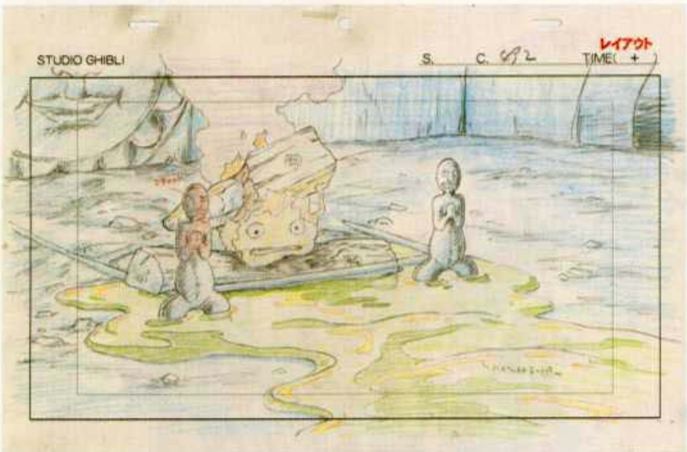
31


STUDIO GHIBLI
レイアウト

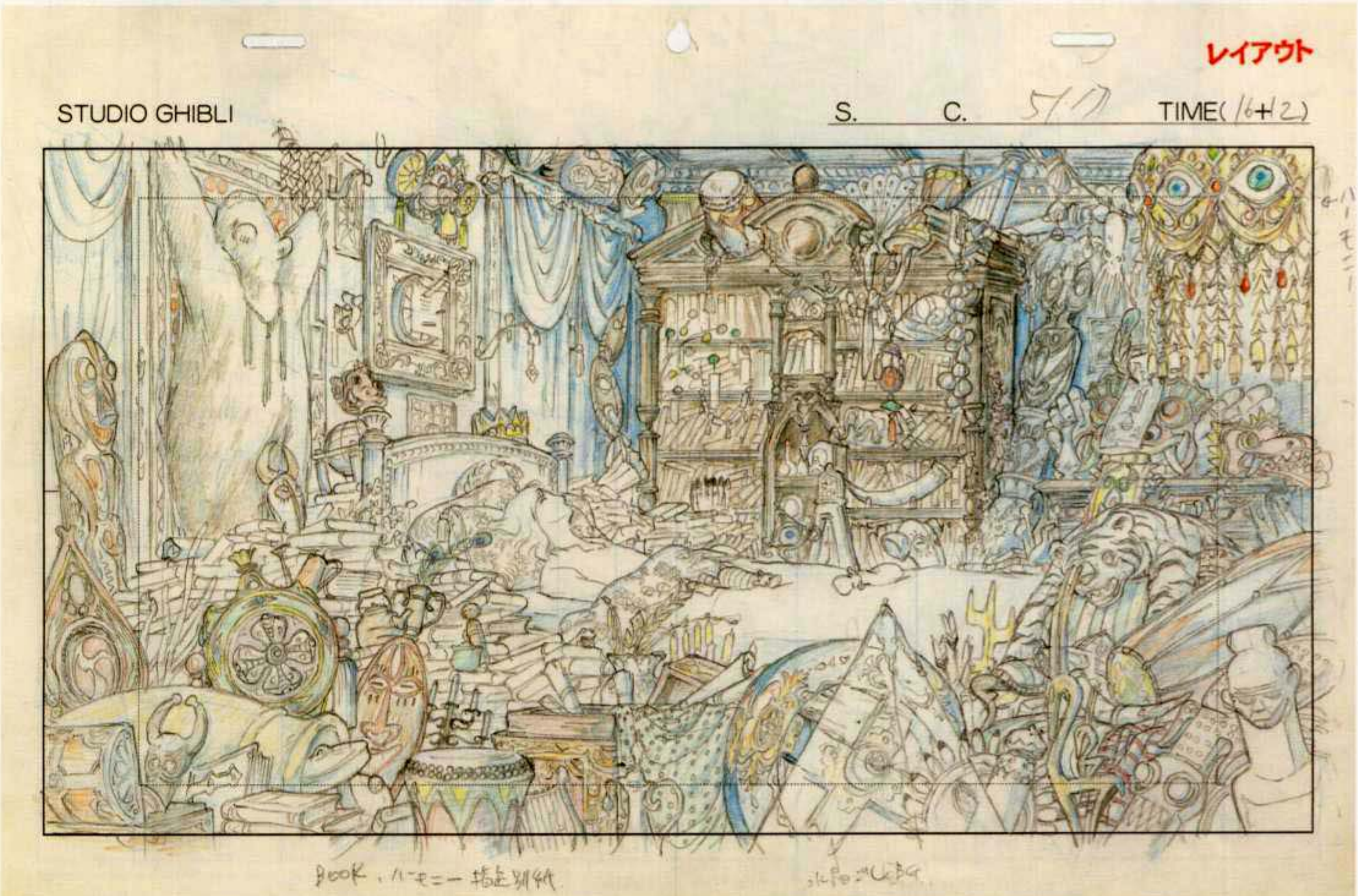
32


STUDIO GHIBLI
レイアウト

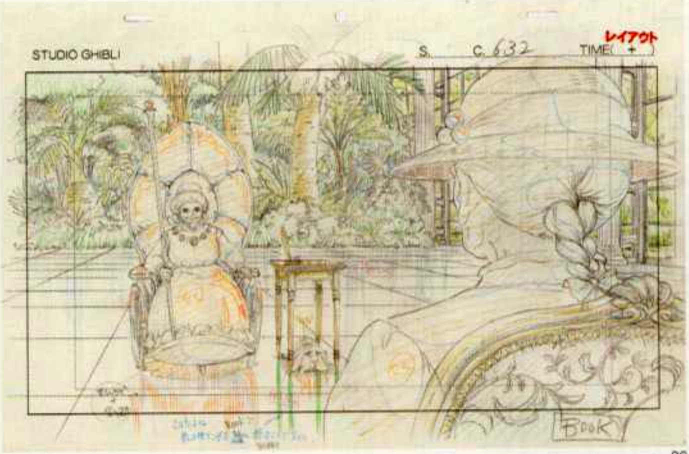
33


STUDIO GHIBLI
レイアウト

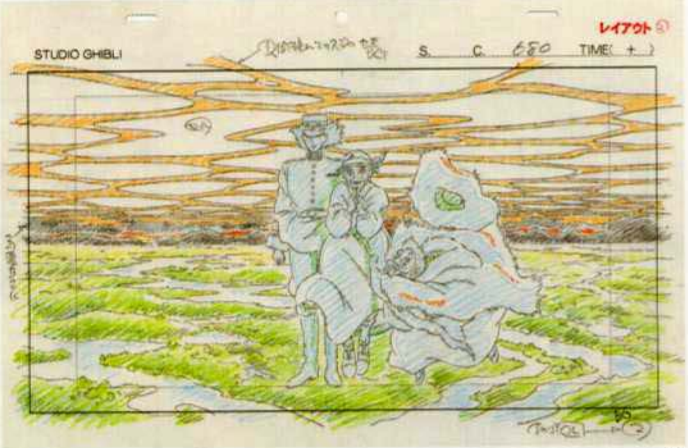
34


レイアウト
STUDIO GHIBLI

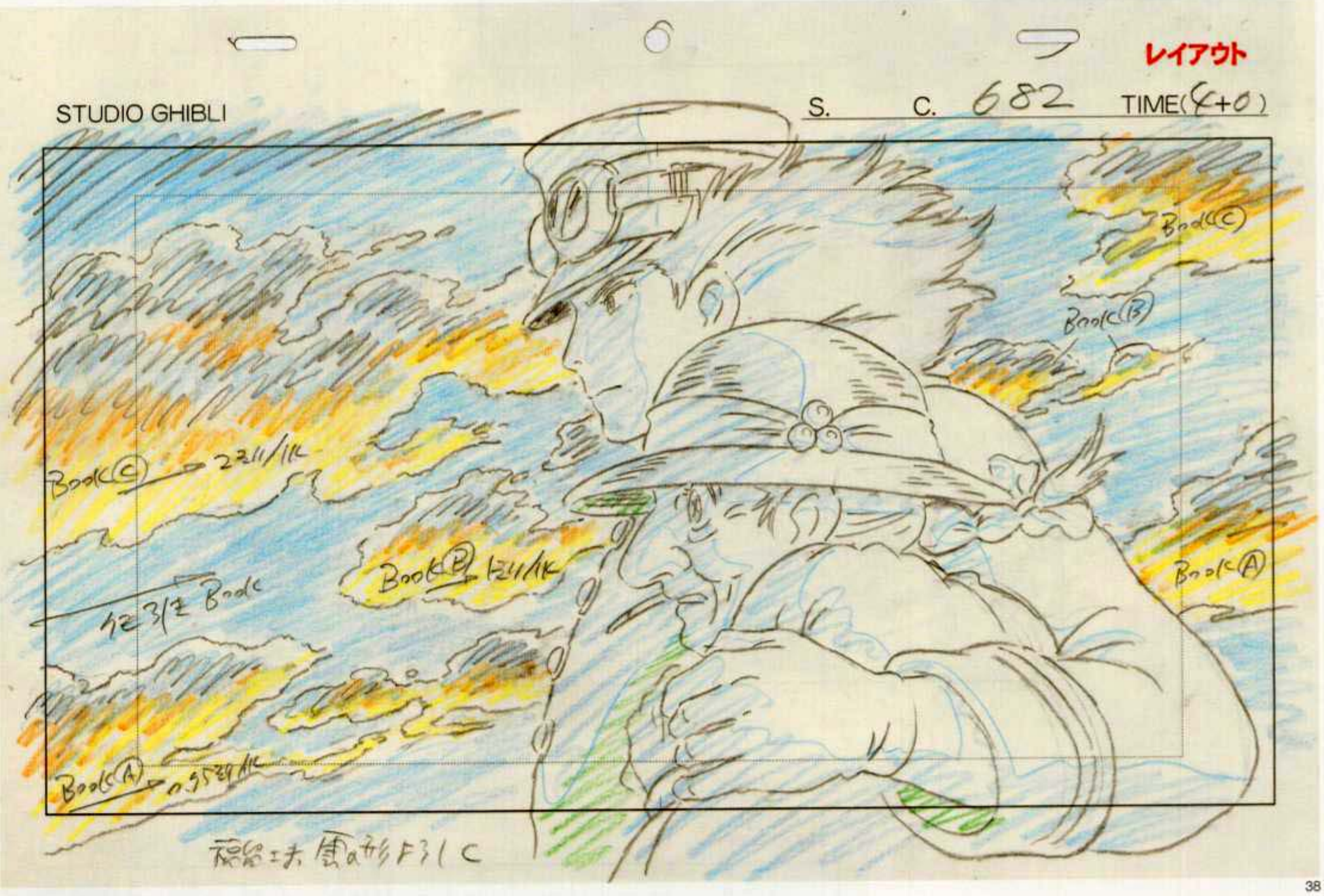
35


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 632 TIME(+)
BOOK

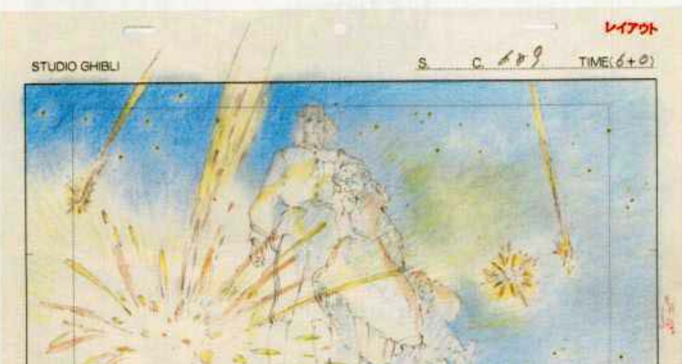
36


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 680 TIME(+)

37


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 682 TIME(4+0)
Book(C)
Book(B)
Book(A)

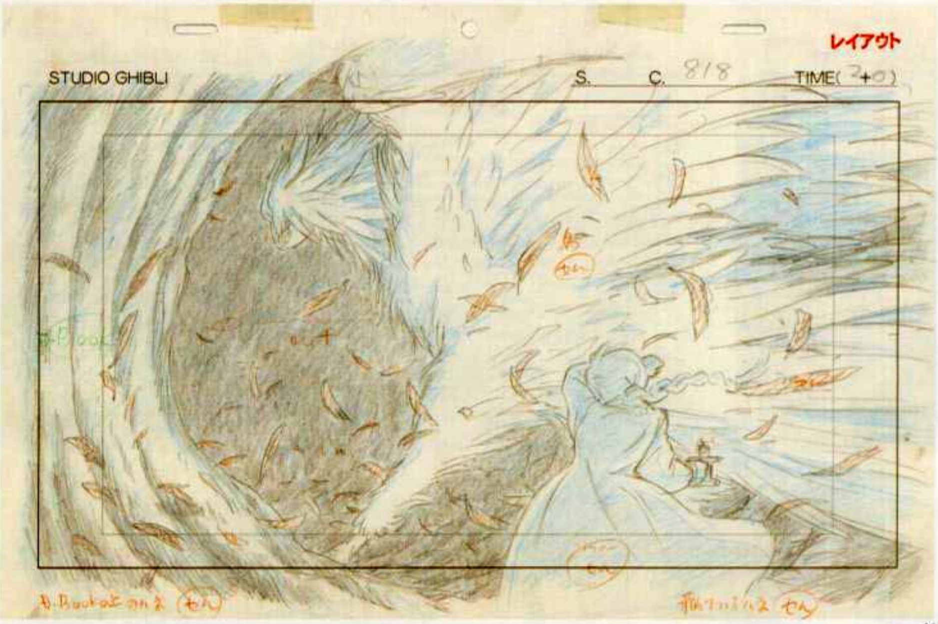
38


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 689 TIME(6+0)

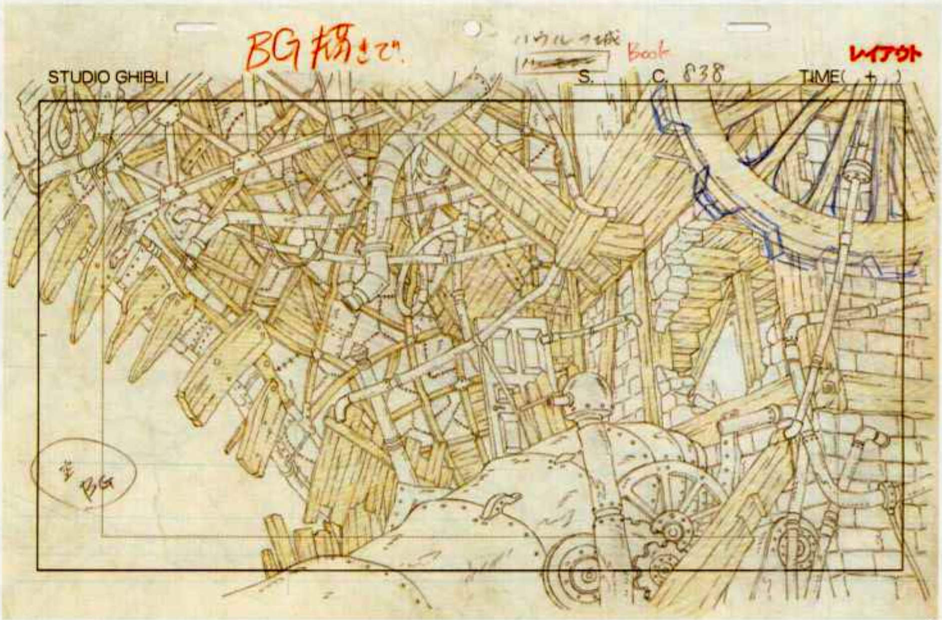
39


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 758 TIME(9+12)
Follow

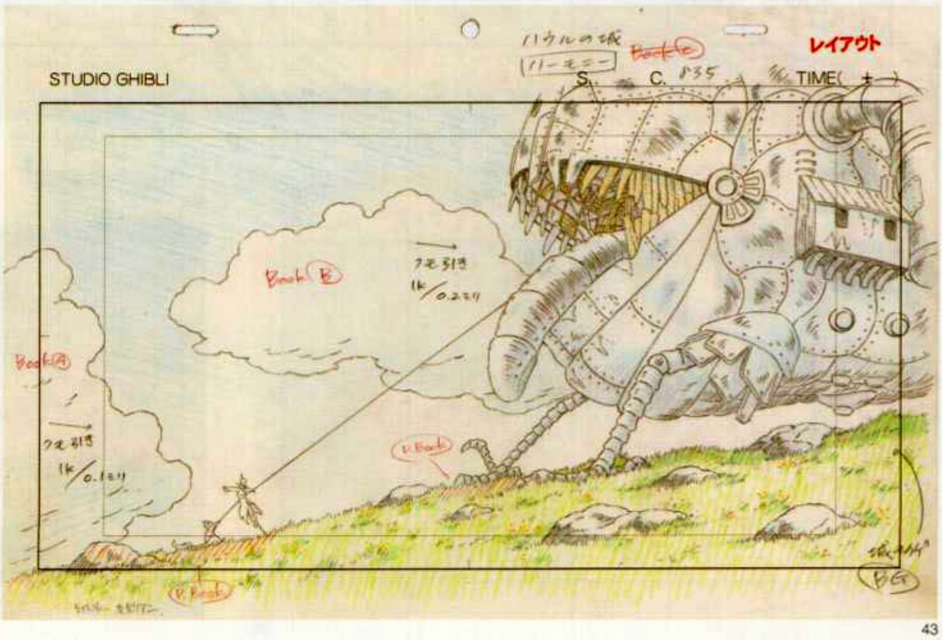
40


STUDIO GHIBLI
S. C. 818 TIME(3+0)
レイアウト

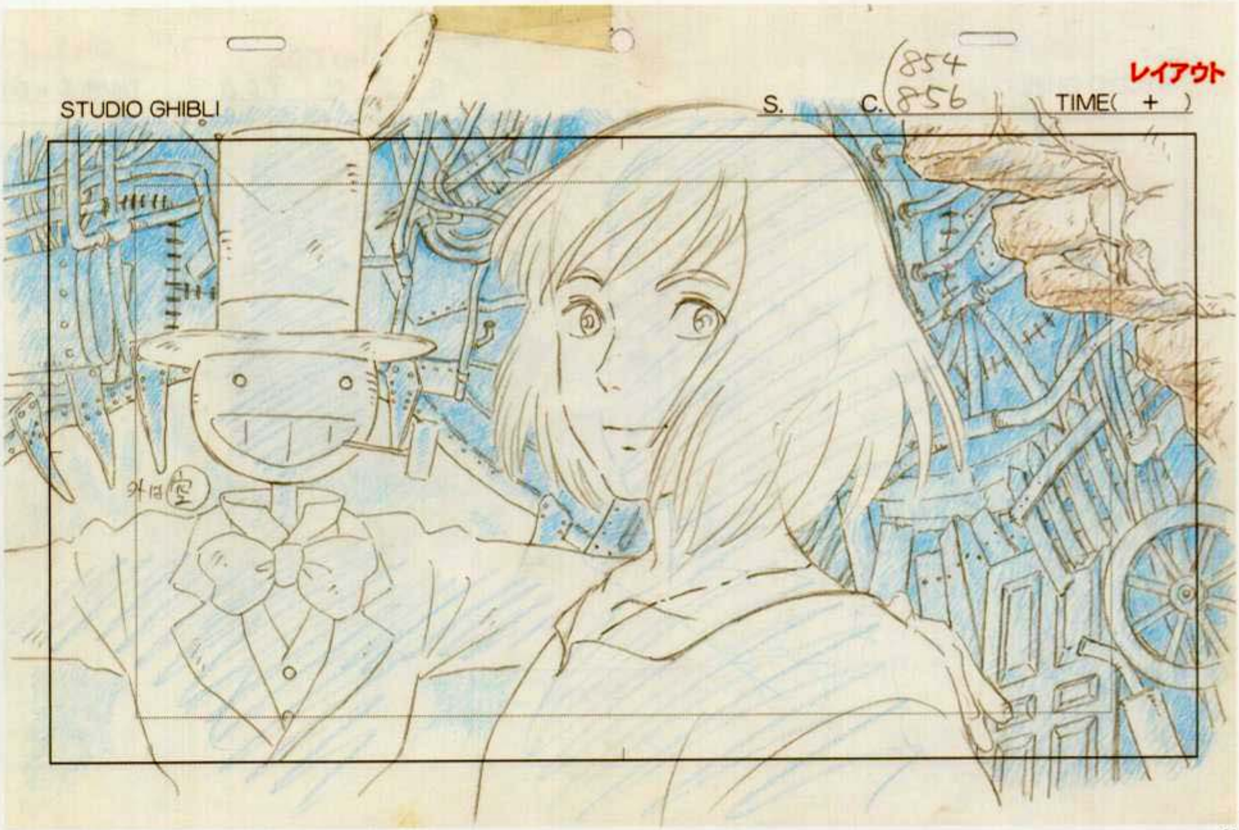
41


BG描きで。
ハウルの城
Book
STUDIO GHIBLI
S. C. 838 TIME(+)
レイアウト
BG

42


ハウルの城
ハーモニー
STUDIO GHIBLI
S. C. 835 TIME(+)
レイアウト
Book B
クモ引き
1k/0.2ミリ
Book A
クモ引き
1k/0.1ミリ
BG

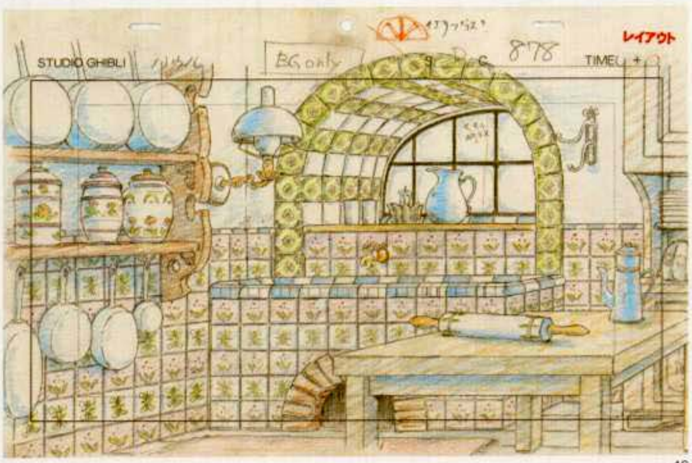
43


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C. 854 856
TIME(+)

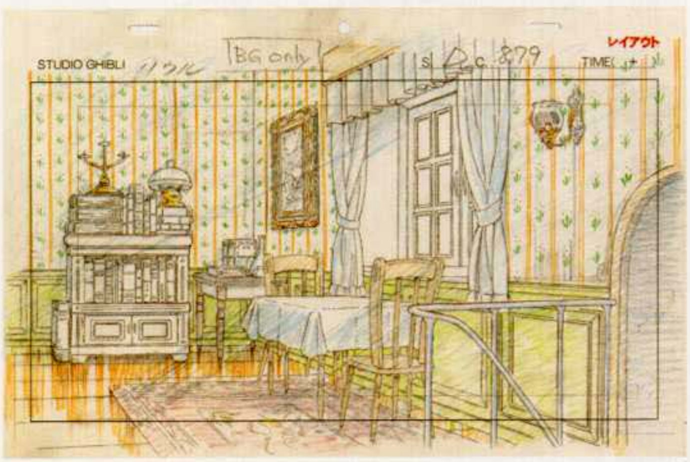
44


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C. 860
TIME(6+0)

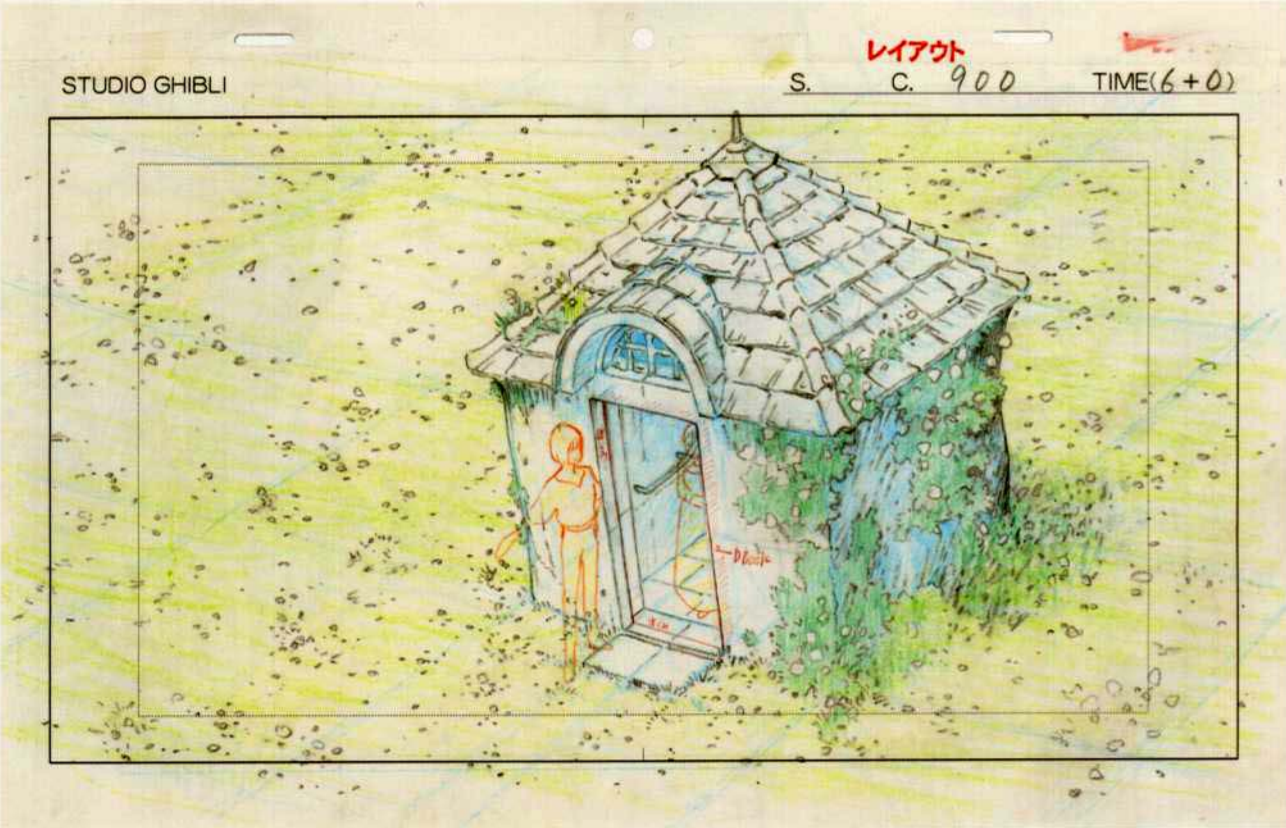
45


レイアウト
STUDIO GHIBLI
BG only
C. 878
TIME(+)

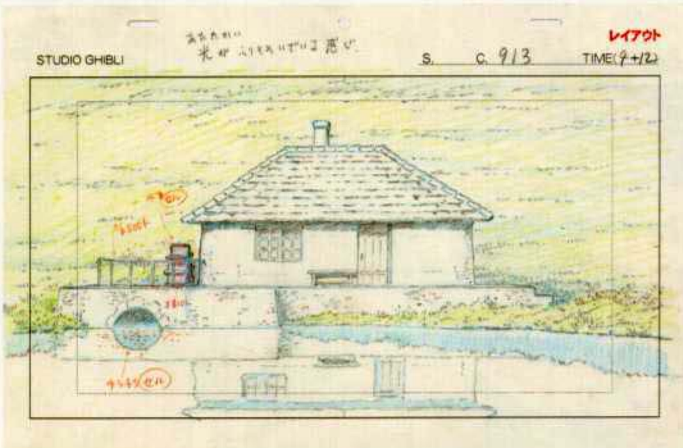
46


レイアウト
STUDIO GHIBLI
BG only
C. 879
TIME(+)

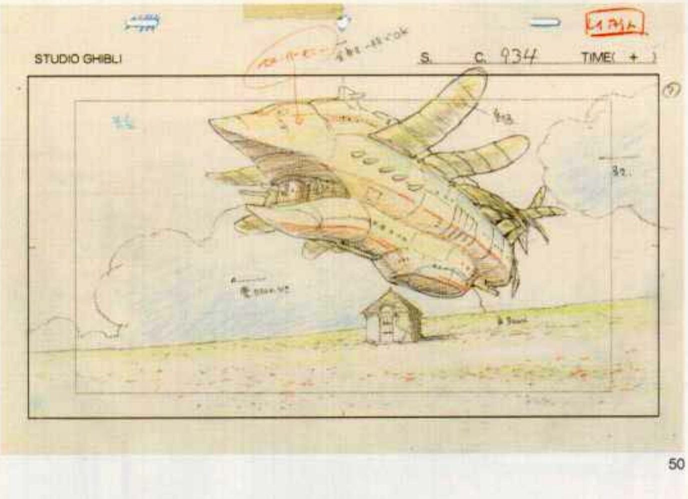
47


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 900 TIME(6+0)

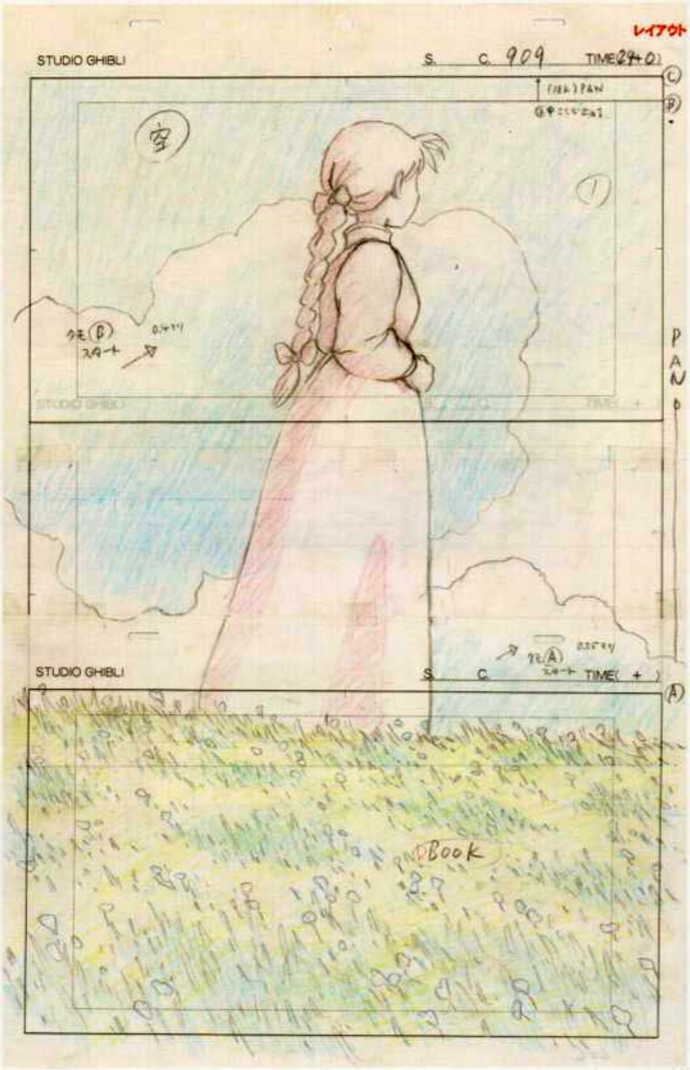
48


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 913 TIME(9+12)

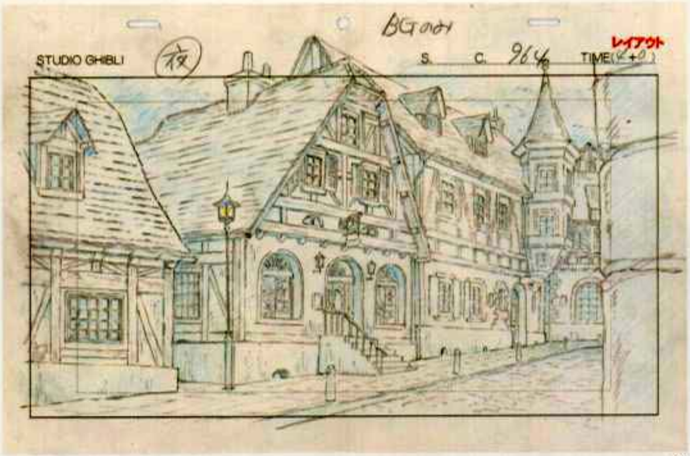
49


STUDIO GHIBLI
S. C. 934 TIME(+)

50


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 909
空
PAN
STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)

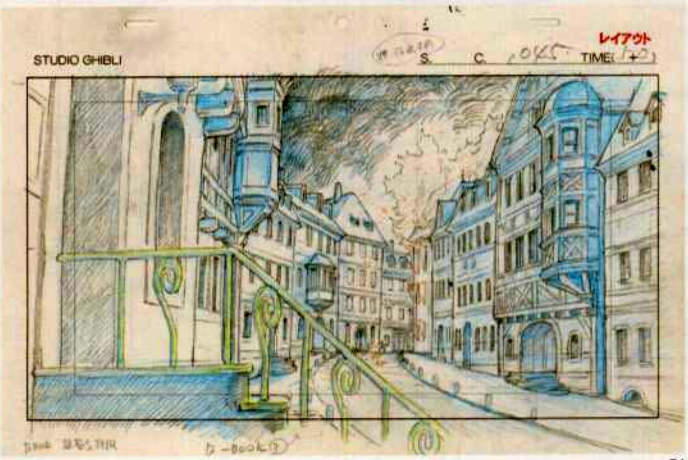
51



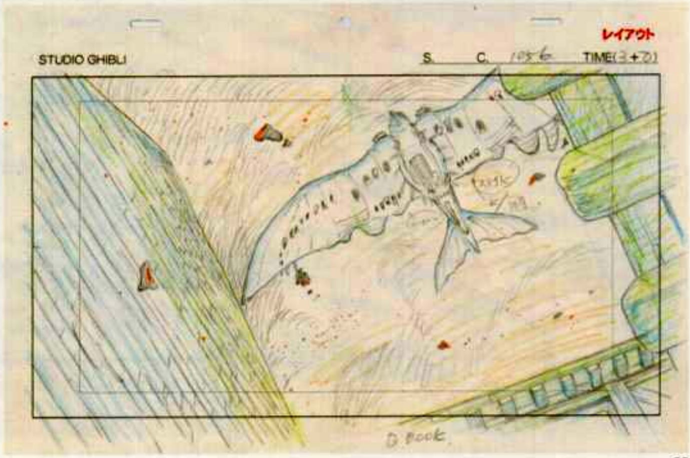
52



53



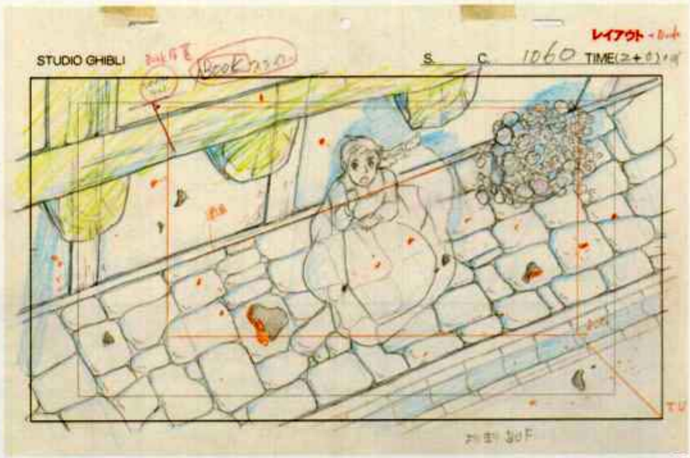
54



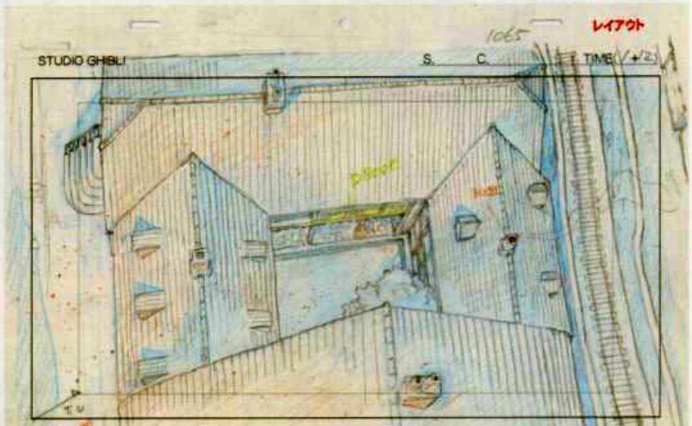
55



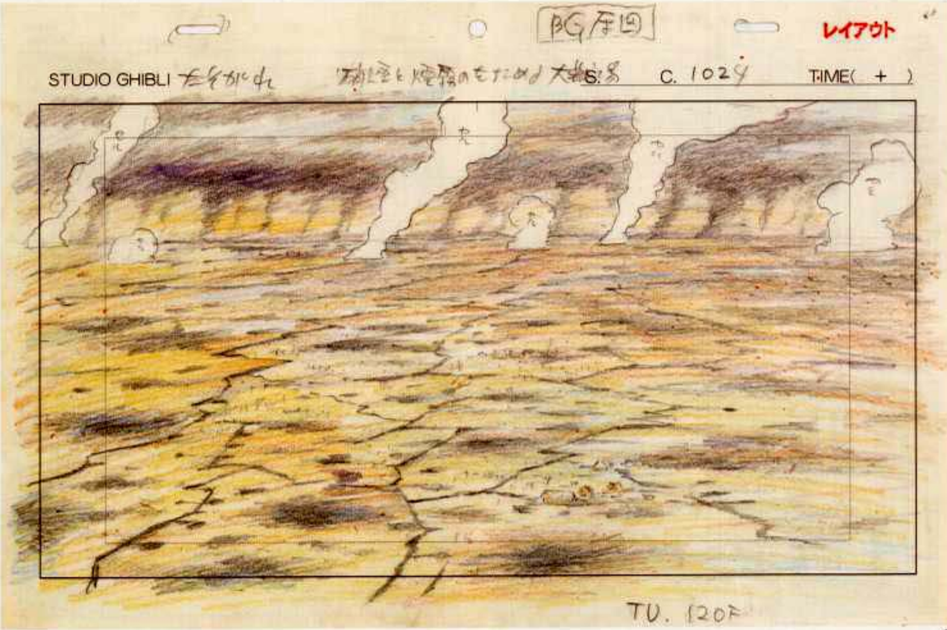
56



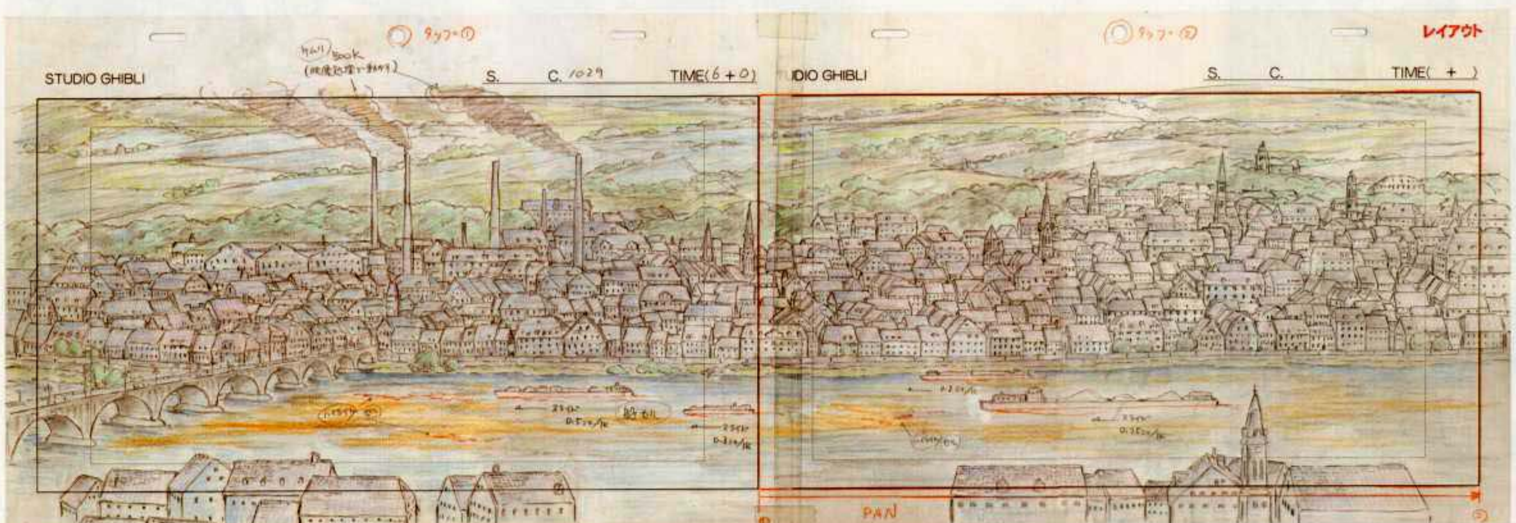
57



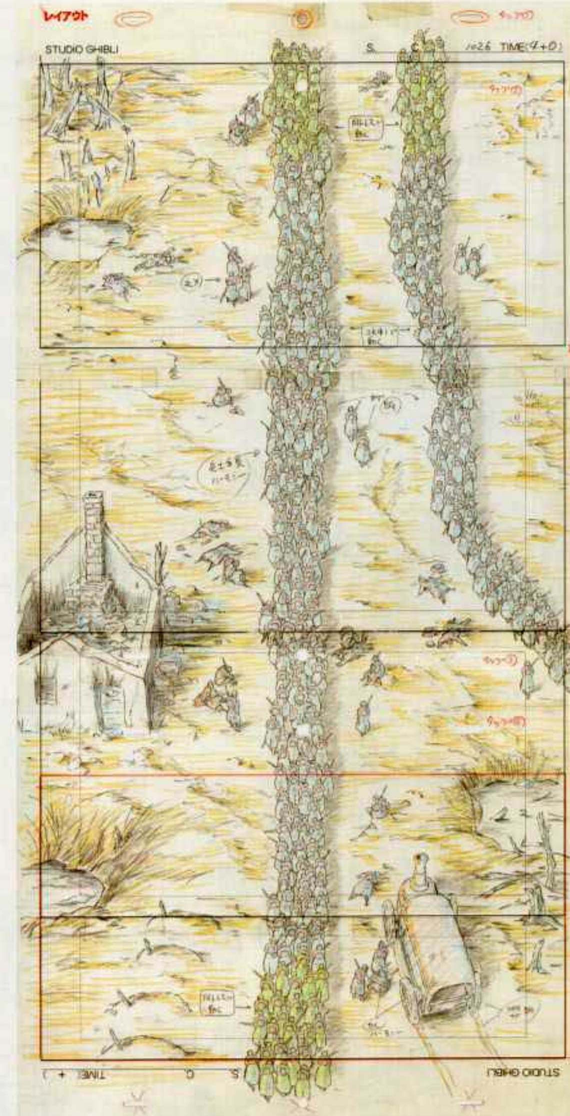
58


BG原図
レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C. 1024
TIME(+)
TU. 120F

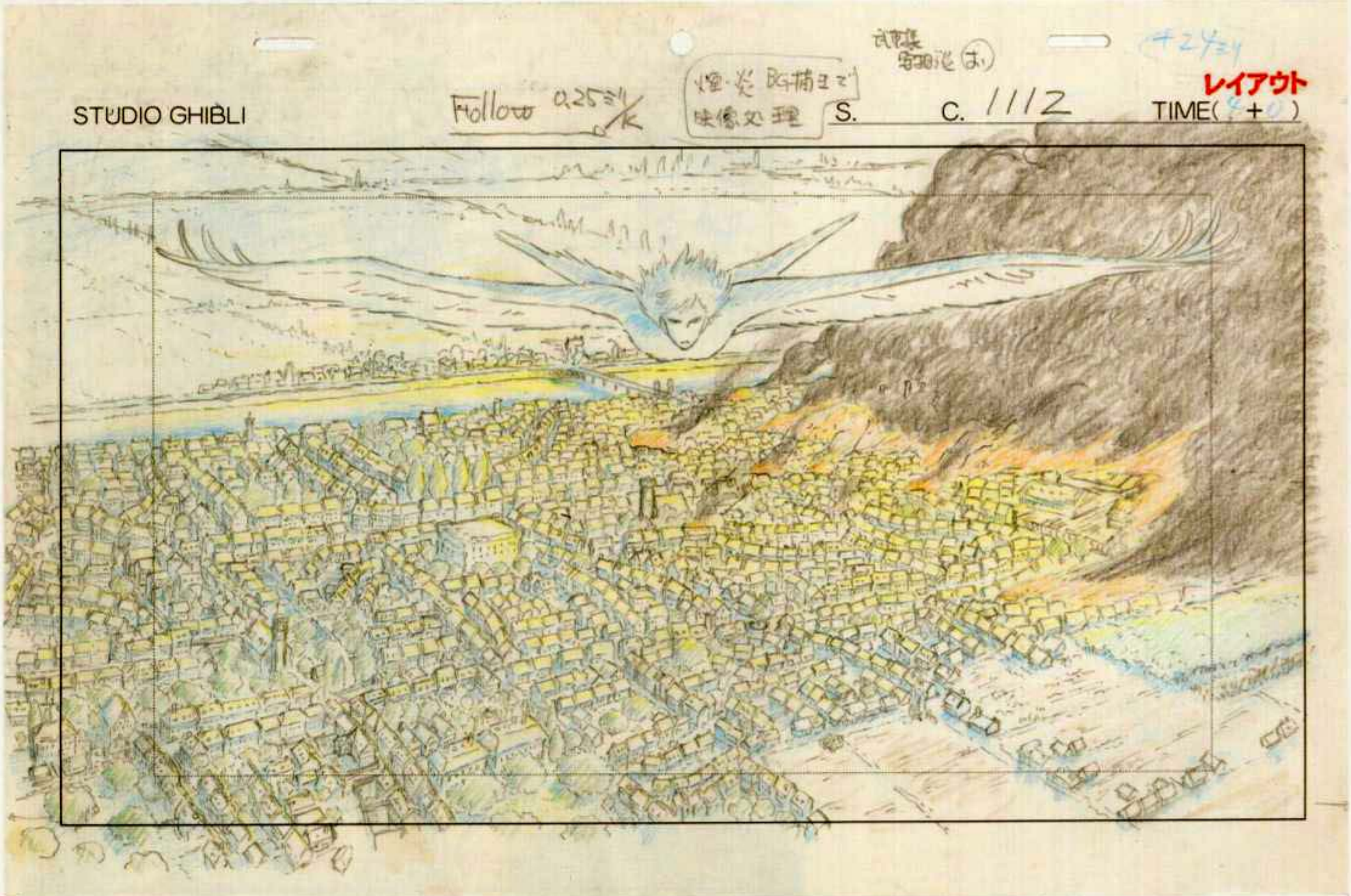
59


タップ①
STUDIO GHIBLI
S.
C. 1029
TIME(6+0)
タップ②
レイアウト
S.
C.
TIME(+)
PAN

60


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
1026 TIME(4+0)

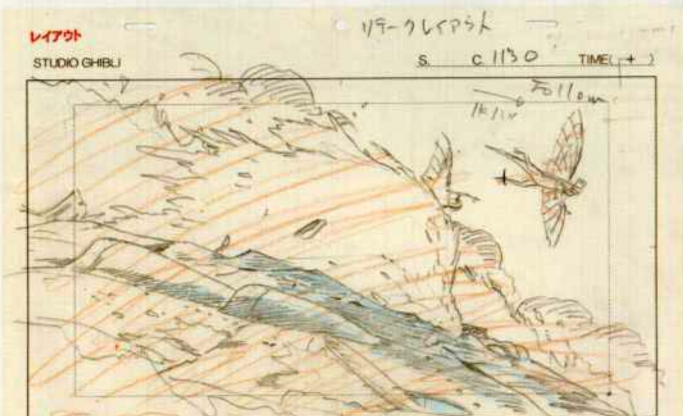
61


STUDIO GHIBLI
Follow 0.25ミリ/K
煙・炎 BG描きで
映像処理
S.
C. 1112
レイアウト
TIME(+)

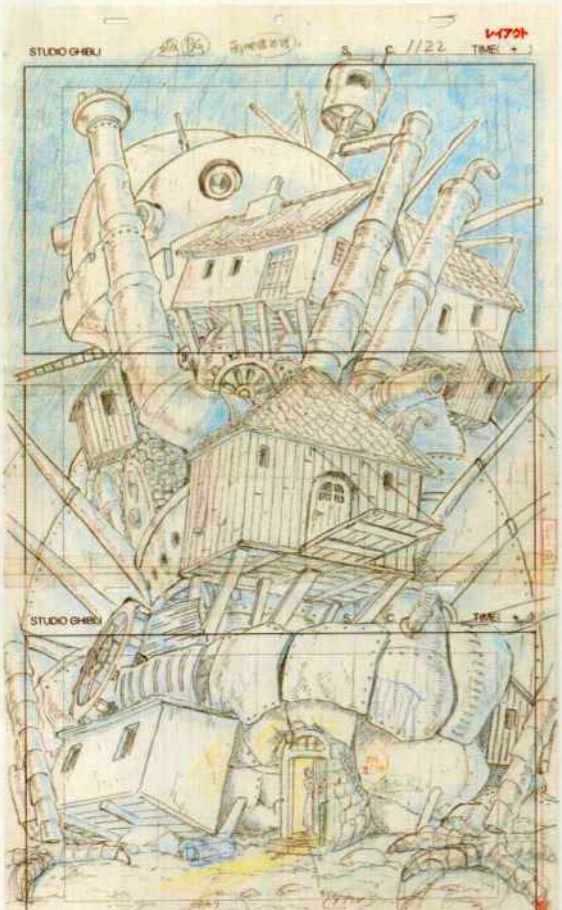
62


STUDIO GHIBLI
S.
C. 1115
レイアウト
TIME(+)

63


レイアウト
リテークレイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C. 1130
TIME(+)
Follow

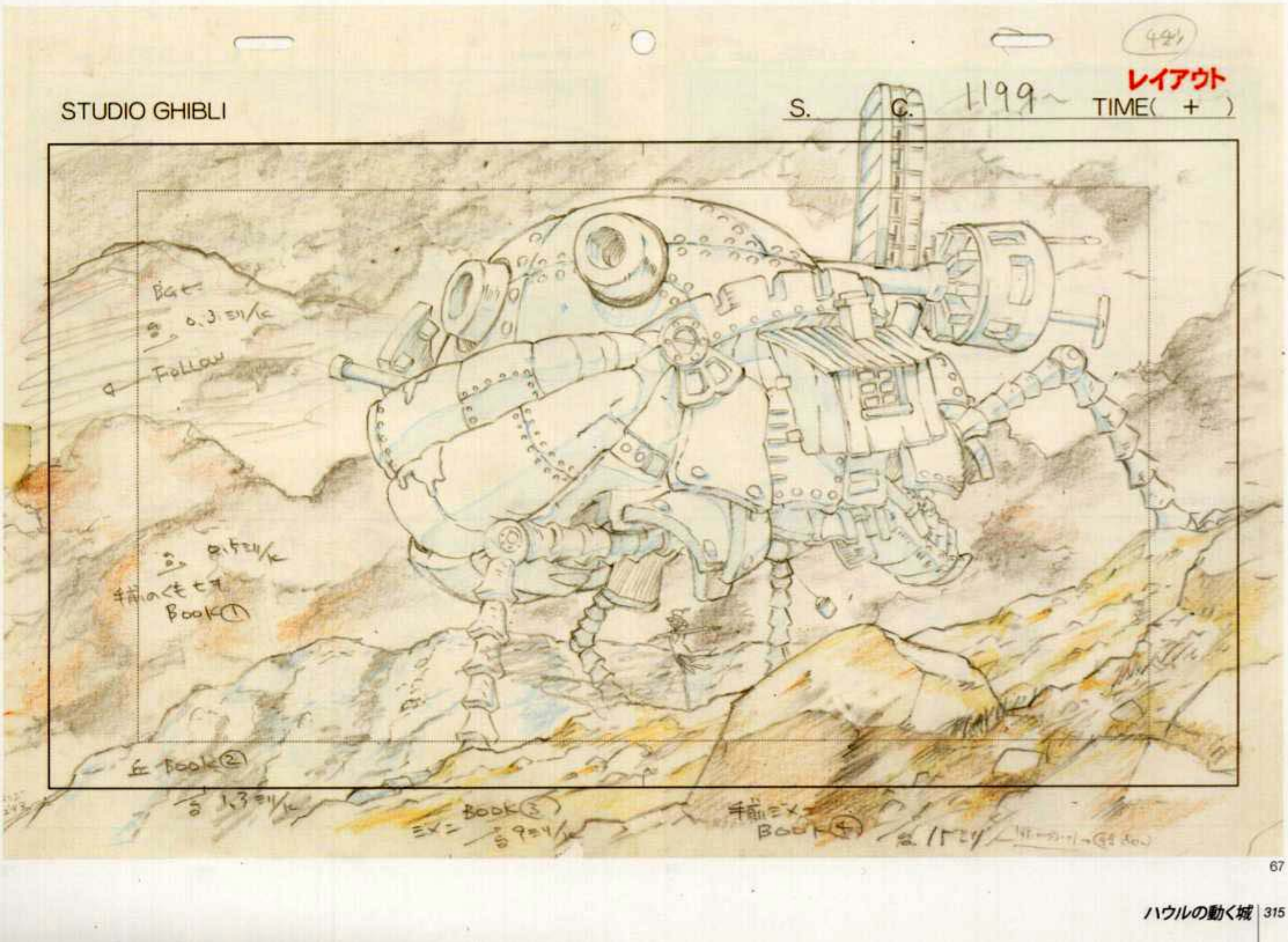
64


STUDIO GHIBLI
S.
C. 1122
レイアウト
TIME(+)
STUDIO GHIBLI

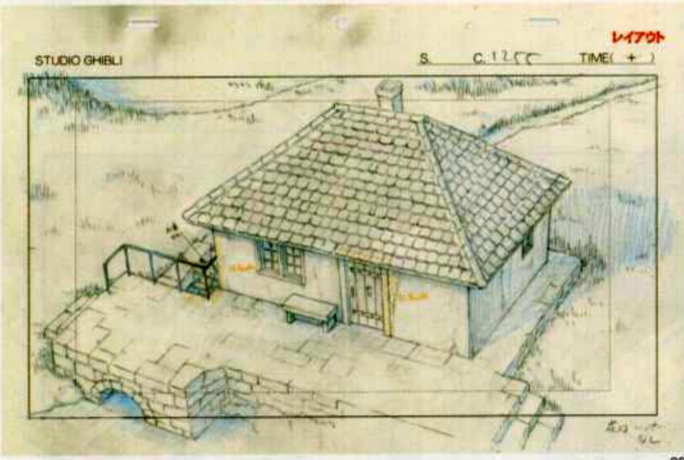
65


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 1138 TIME(+)
D.BOOK

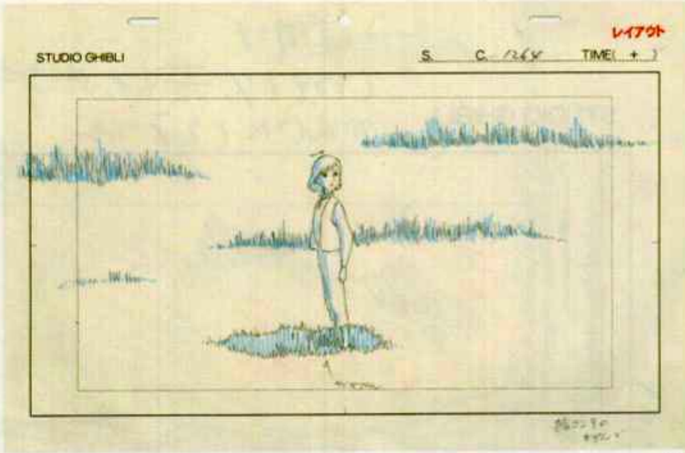
66


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 1199~ TIME(+)
FOLLOW
BOOK①
BOOK②
BOOK③
BOOK④

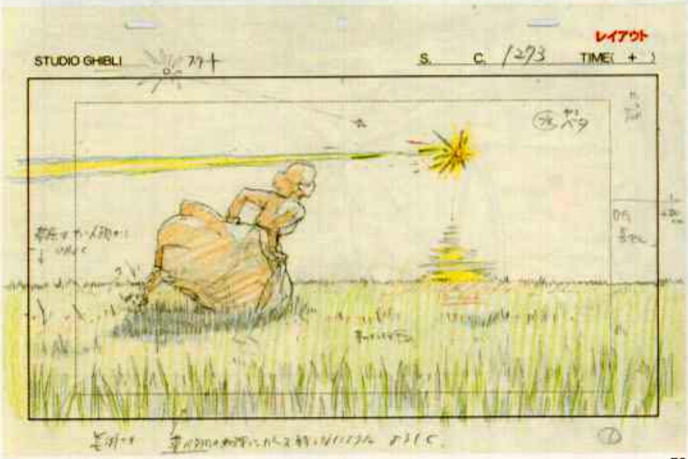
67



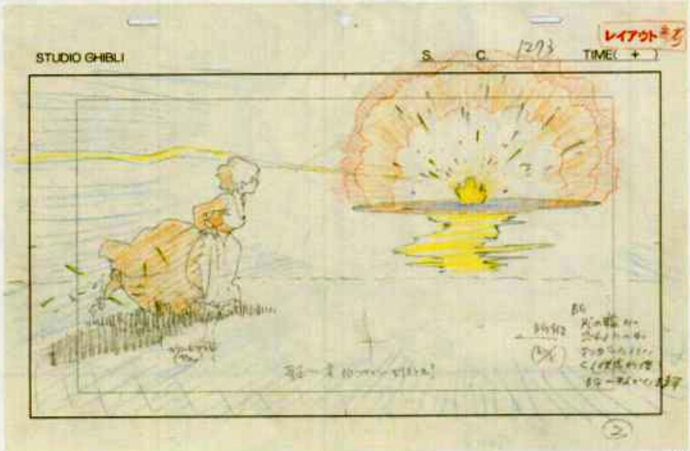
68



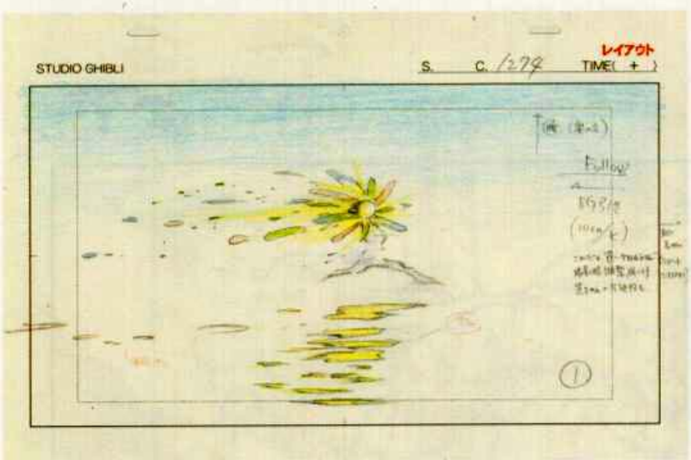
69



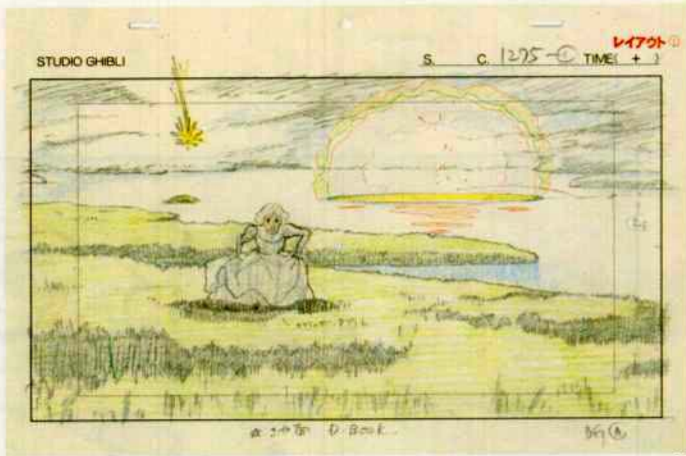
70



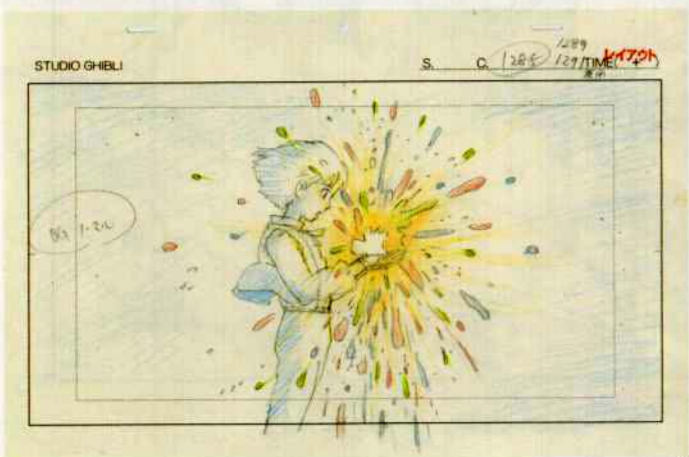
71



72



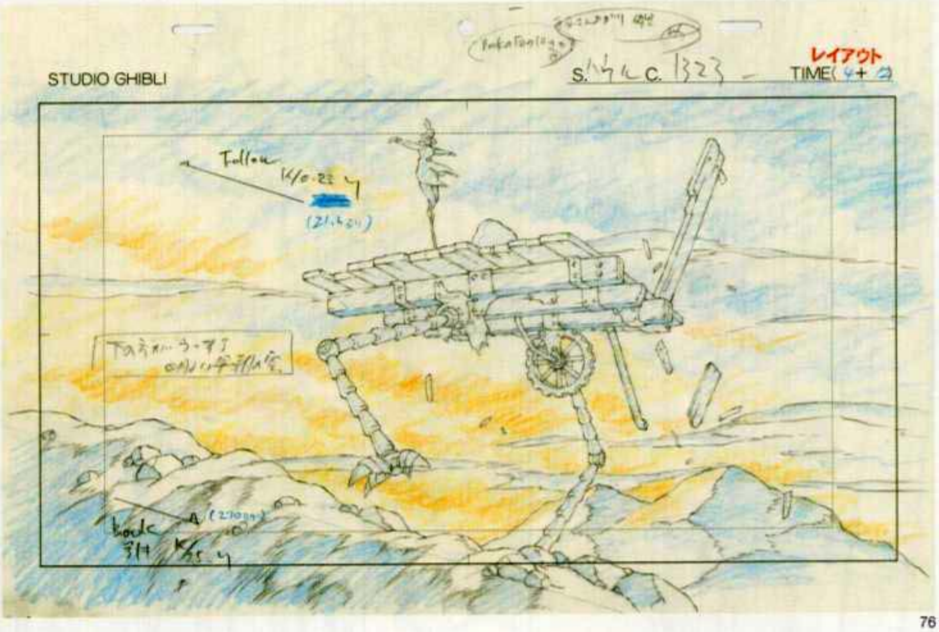
73



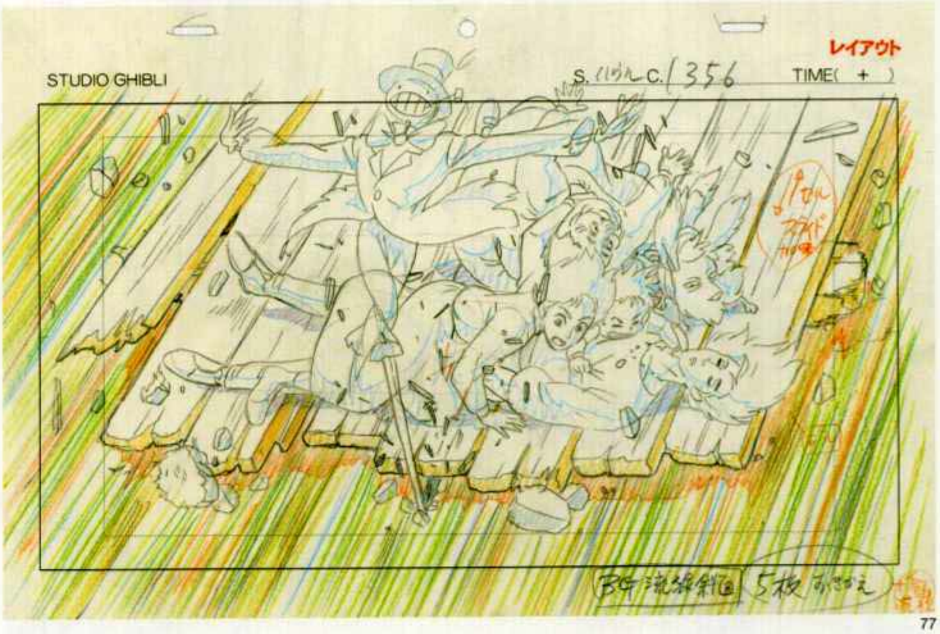
74



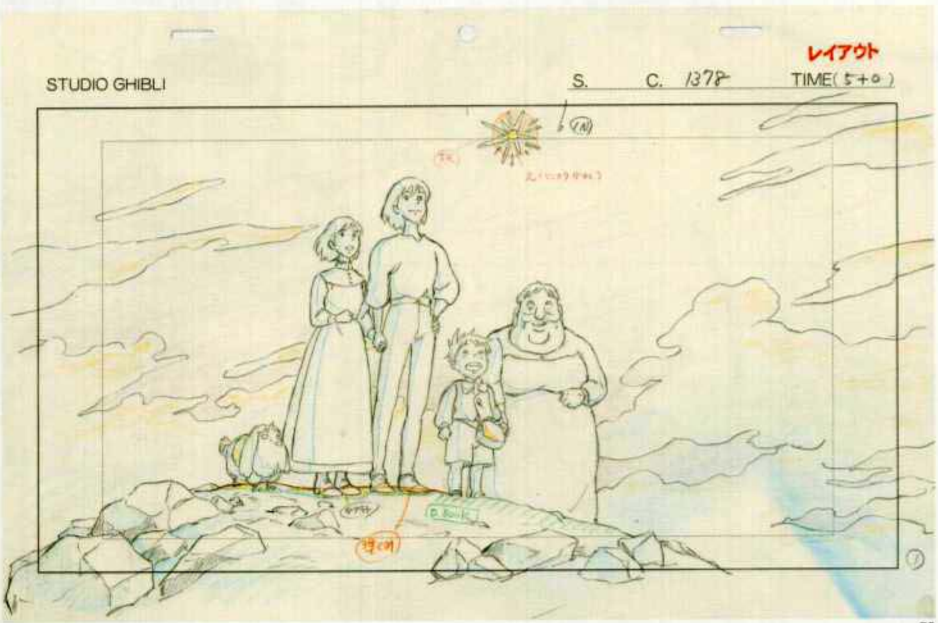
75


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 1323
TIME(

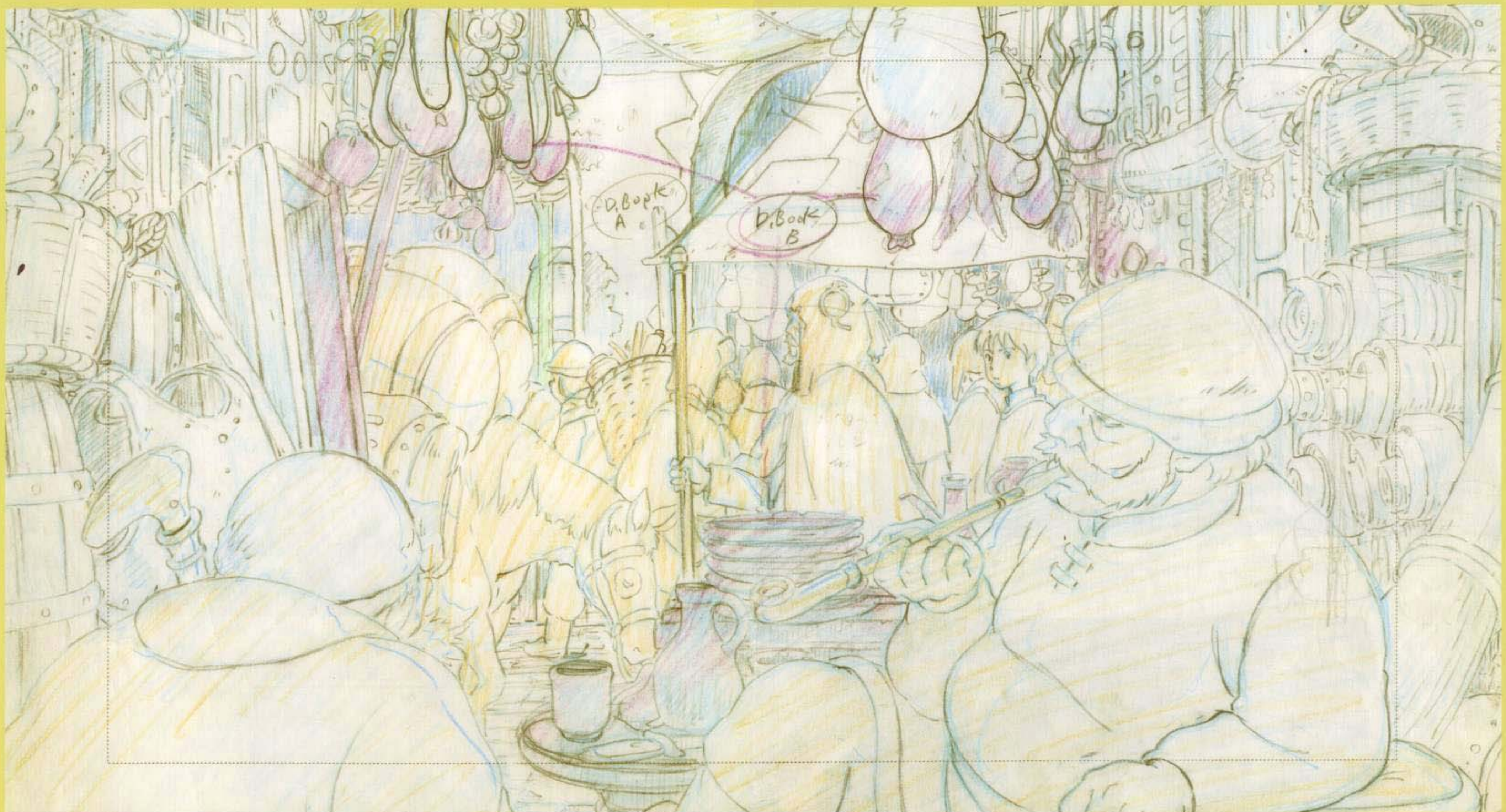
76


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 1356
TIME(+)

77


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 1378
TIME(5+0)

78

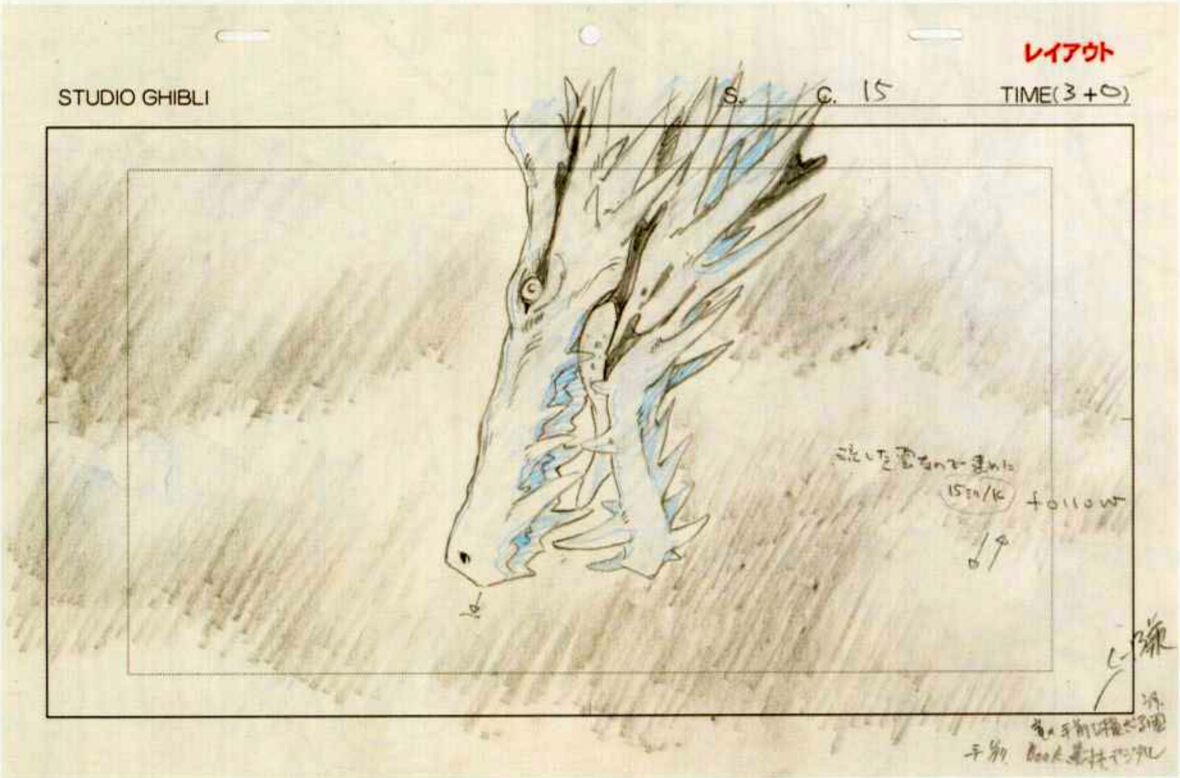


ゲド戦記

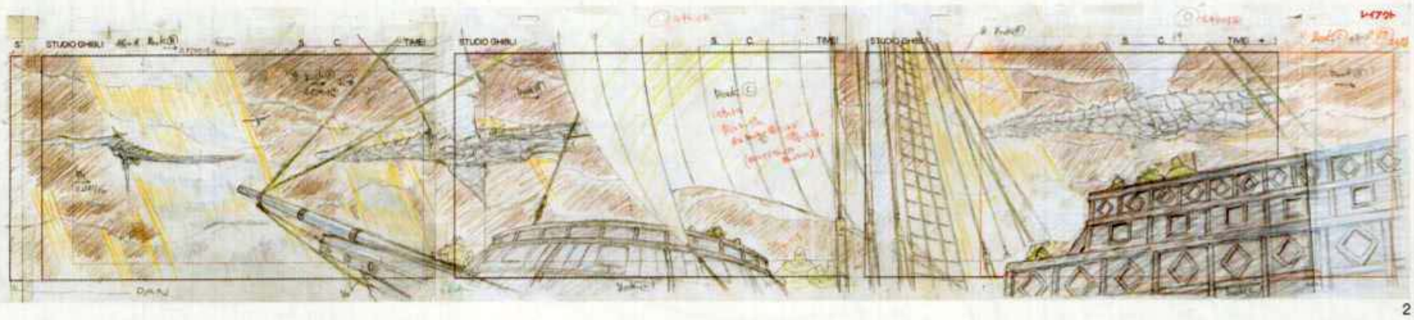
Tales from Earthsea

2006年 監督／宮崎吾朗 作画演出／山下明彦 作画監督／稲村武志 美術監督／武重洋二 制作／スタジオジブリ

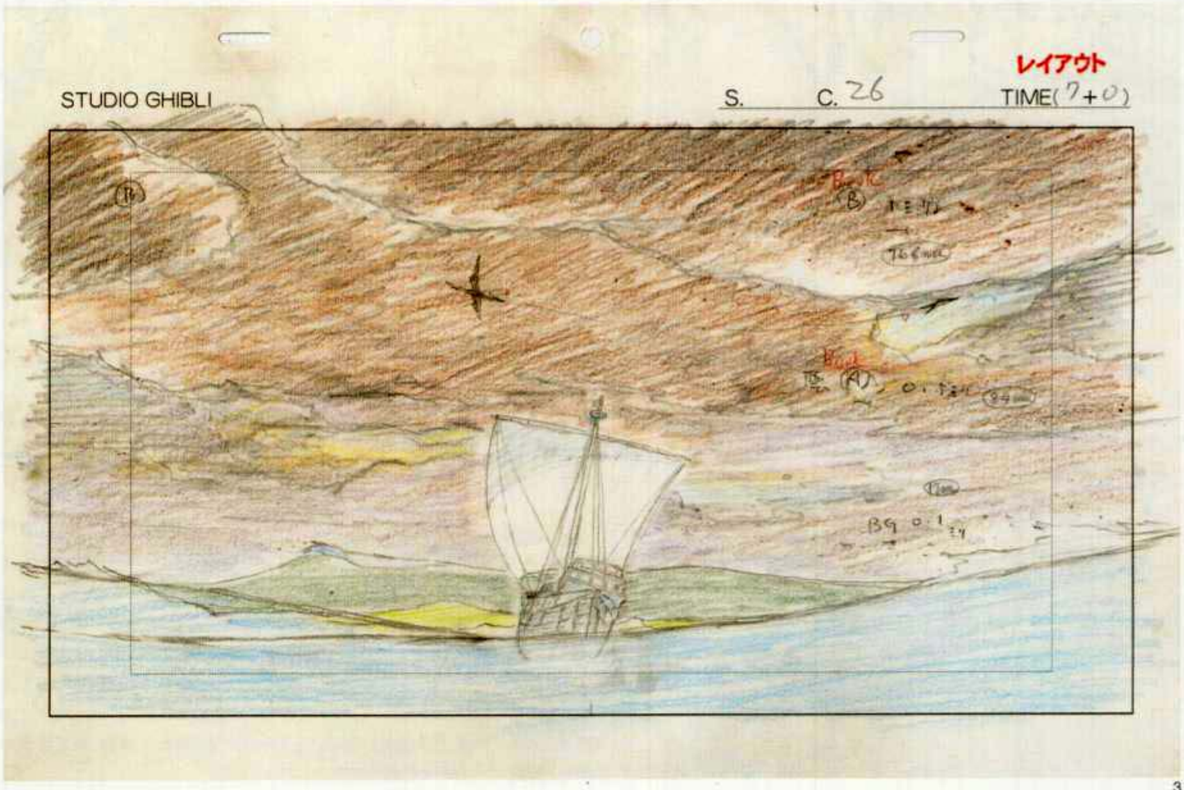
アーシュラ・K. ル＝グウィン原作の同名ファンタジー小説の第3巻と4巻を中心に映画化した、宮崎吾朗第一回監督作品。世界が均衡を失っていた時代、災いの源を探る大賢人・ゲド（ハイタカ）は旅の途中で、父親を刺して国から逃亡した王子アレンと出会う。心に闇を持ち、得体の知れぬ"影"に追われるアレンは、ゲドとともに世界に災いをもたらす源を突き止めようとする。レイアウトは宮崎吾朗監督を中心にチェックなどが進められ、実際の作画については、作画演出の山下明彦、作画監督の稲村武志を中心に進められた。また、美術監督の武重洋二ら美術スタッフが、物語の舞台となる"アースシー"の世界を重厚に描いている。


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 15 TIME(3+0)
follow

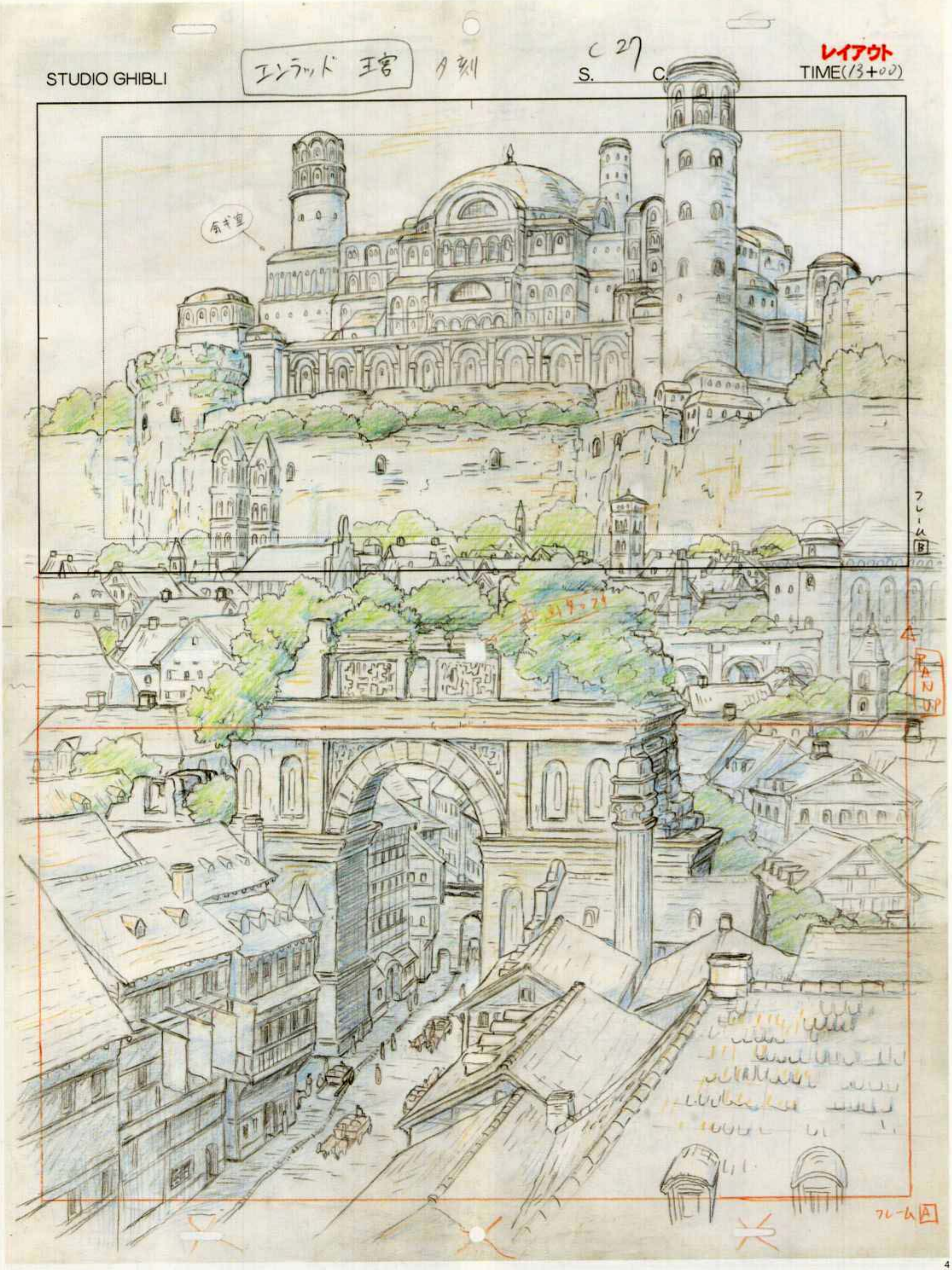
1



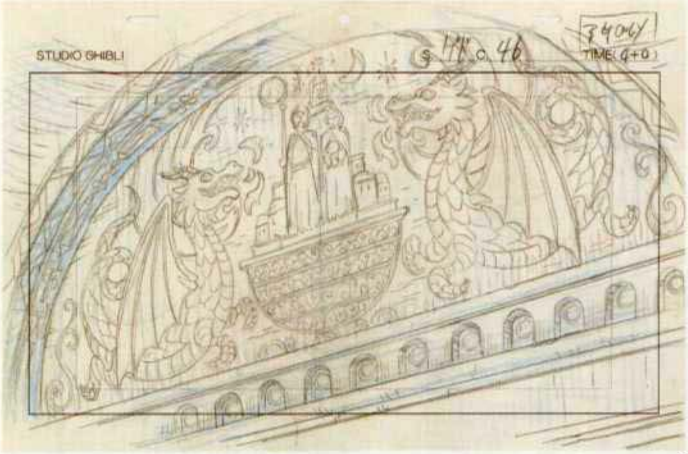
2

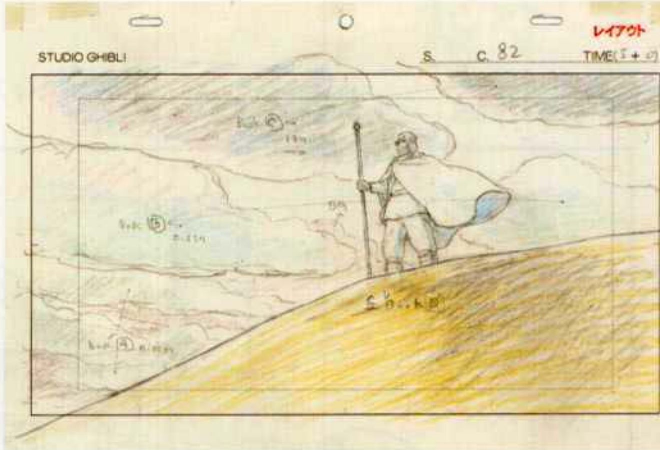

レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 26 TIME(7+0)

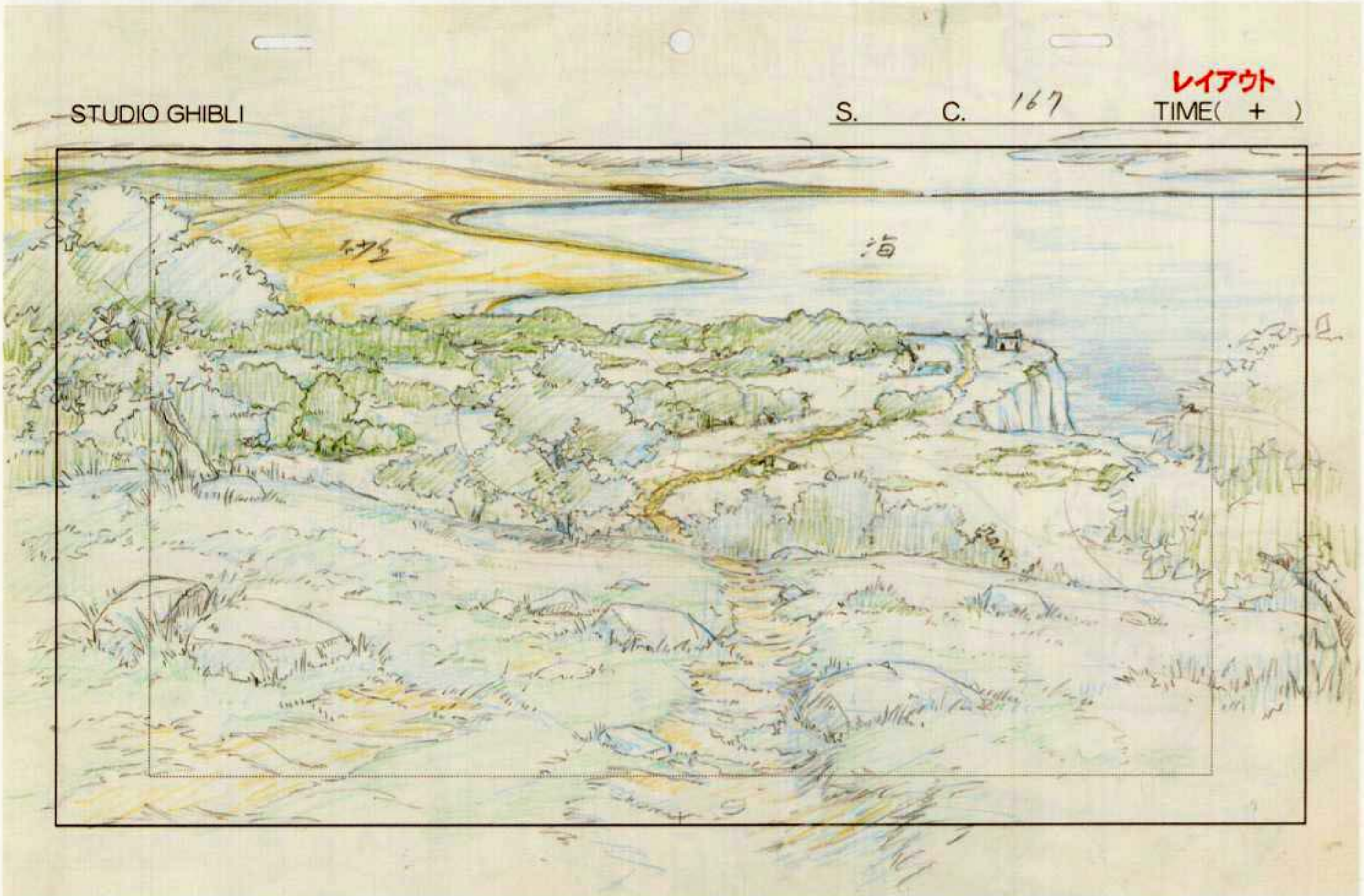
3

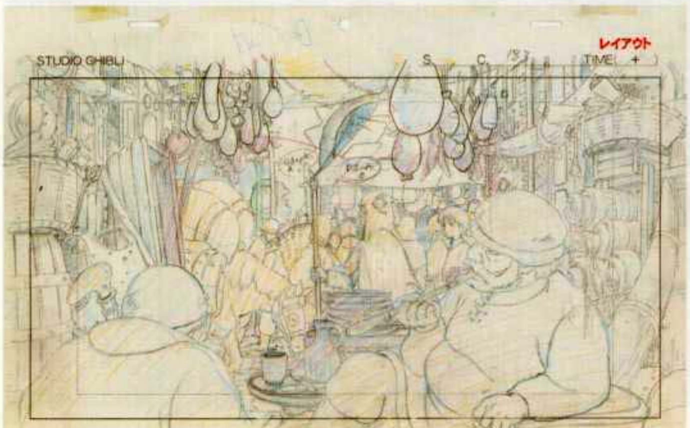

STUDIO GHIBLI
エンラッド 王宮
夕刻
S. C 27 C.
レイアウト
TIME(13+00)
フレーム B
PAN UP
フレーム A

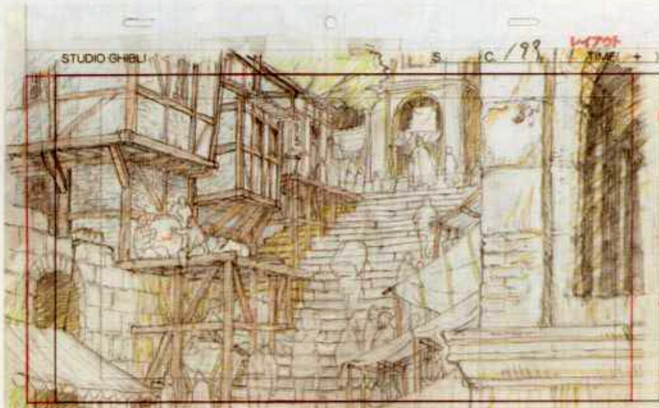
4

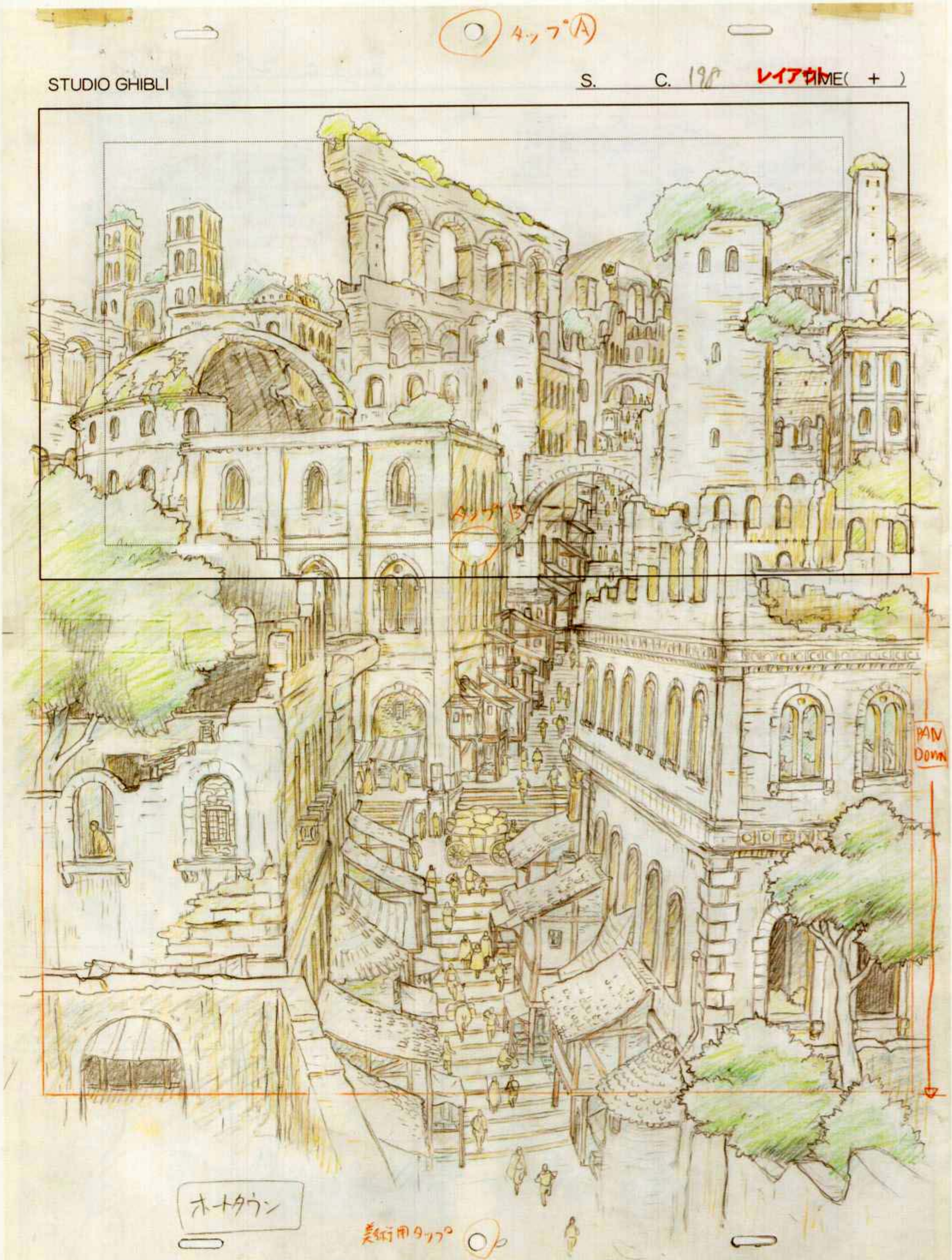

STUDIO GHIBLI
5


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 82
6

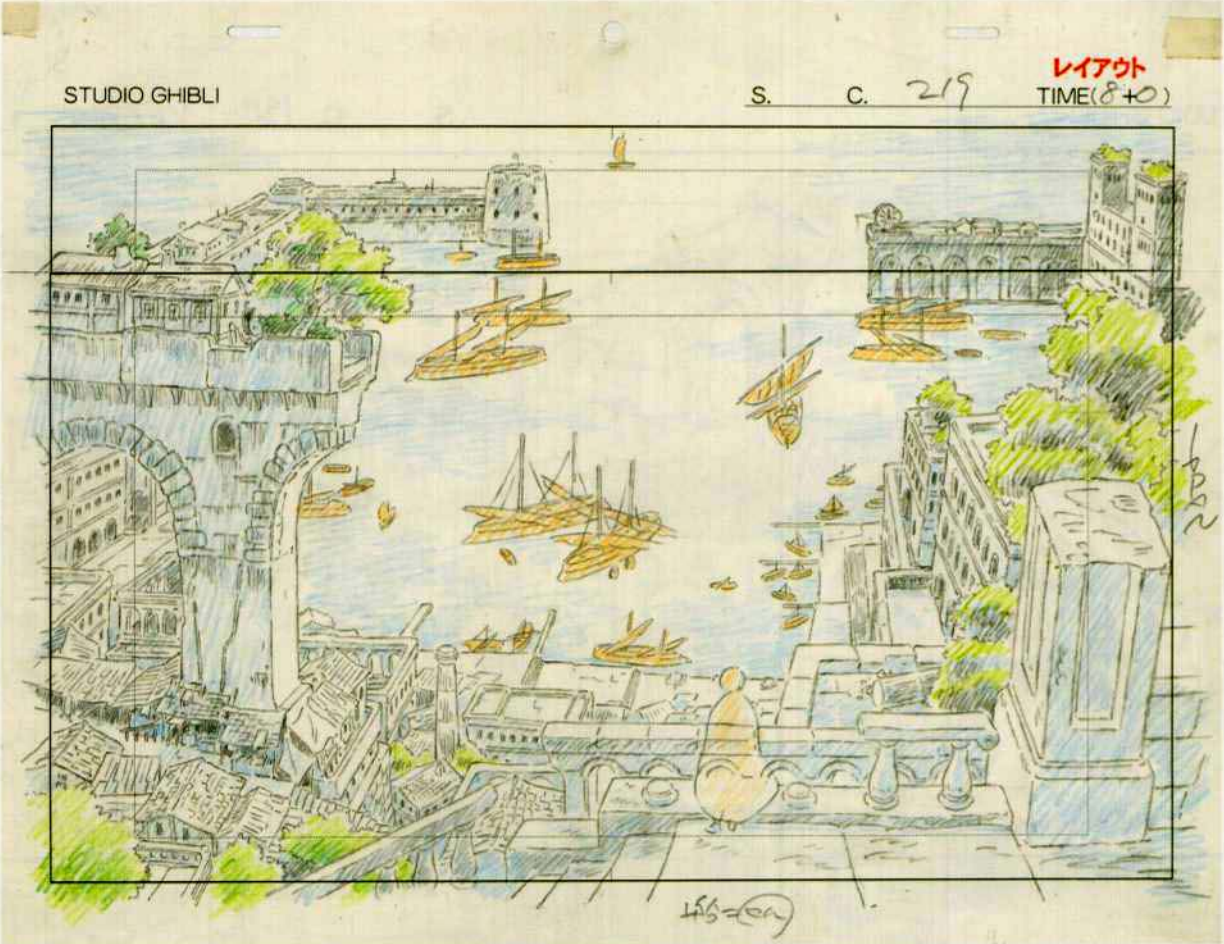

レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 167 TIME(+)
海
7


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. TIME(+)
8

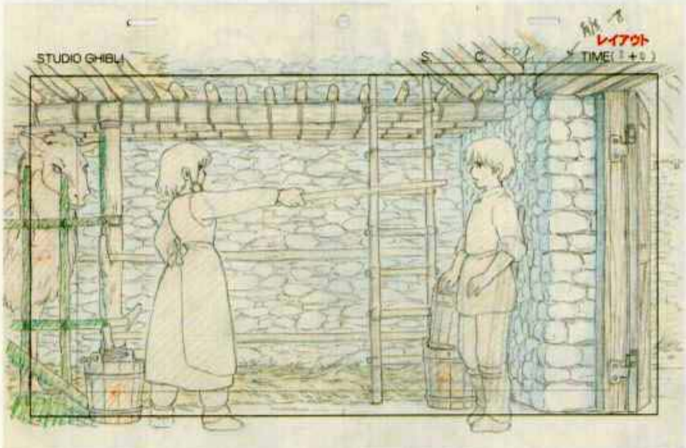

STUDIO GHIBLI
レイアウト
9


タップA
STUDIO GHIBLI
S.
C. 198
レイアウト
TIME(+)
タップB
PAN DOWN
オートタウン
美術用タップ

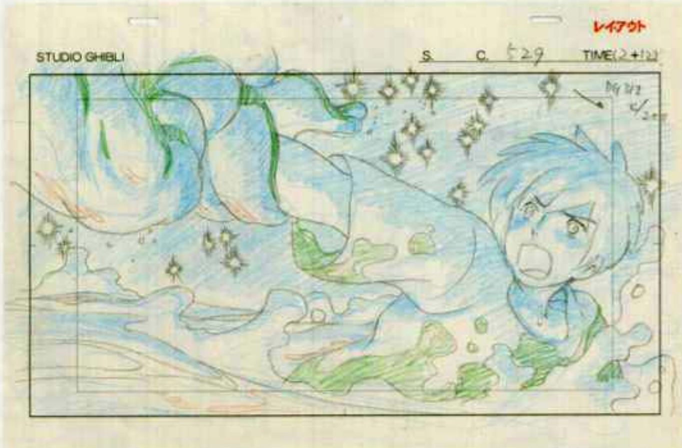
10


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 219 TIME(8+0)

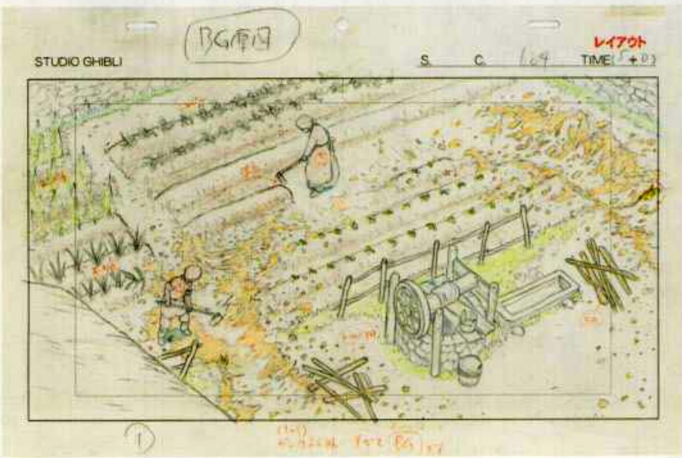
11


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. TIME

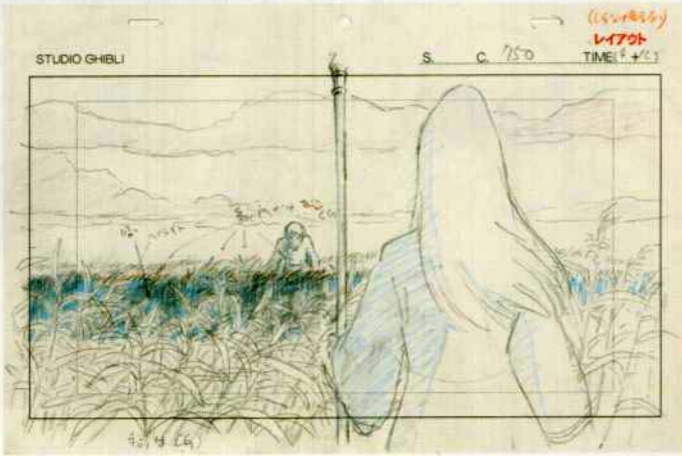
12


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 529 TIME(2+12)

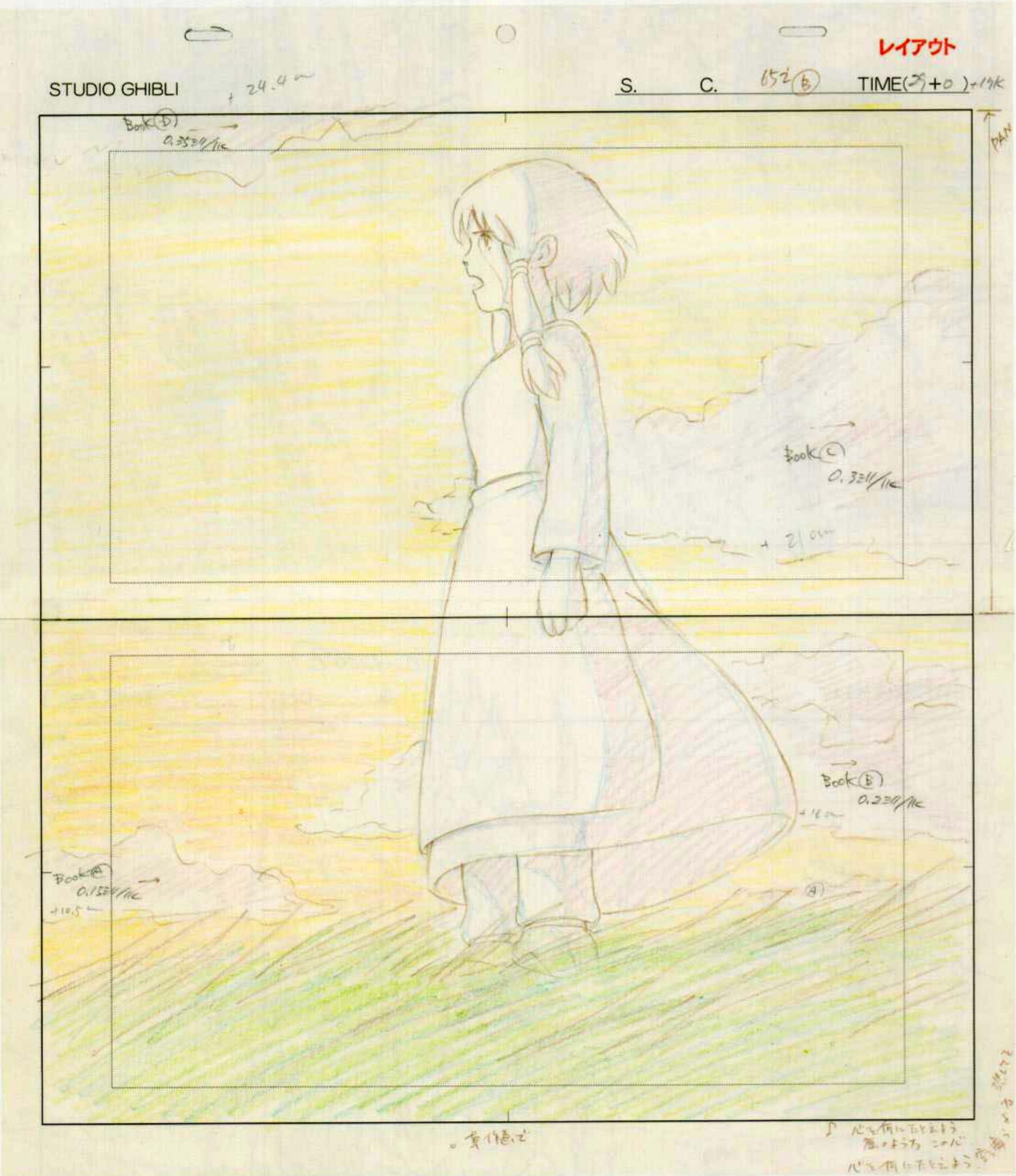
13


BG原図
レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. TIME

14


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 750 TIME

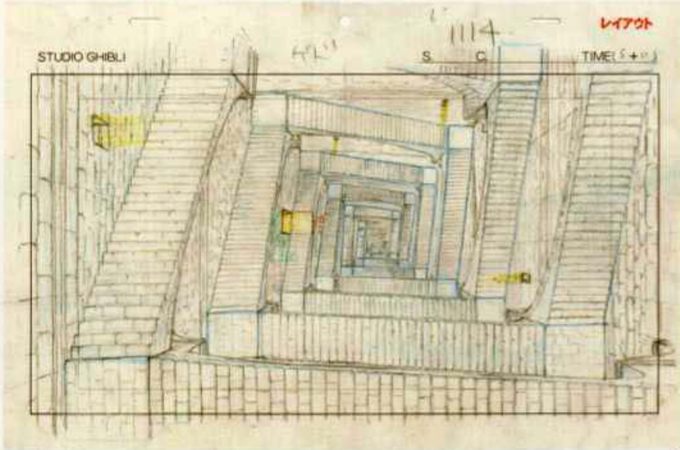
15

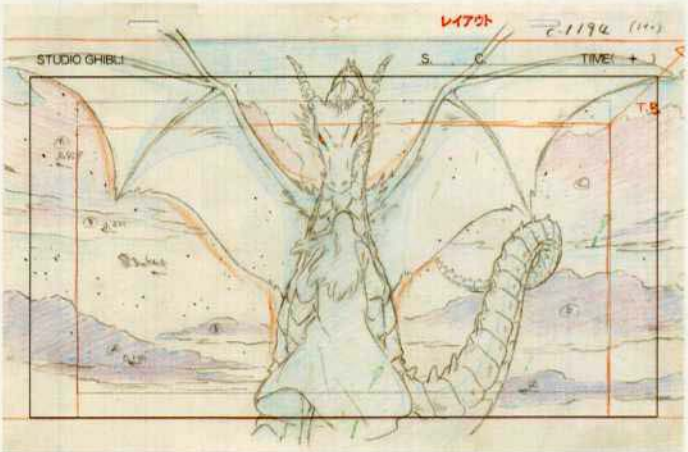


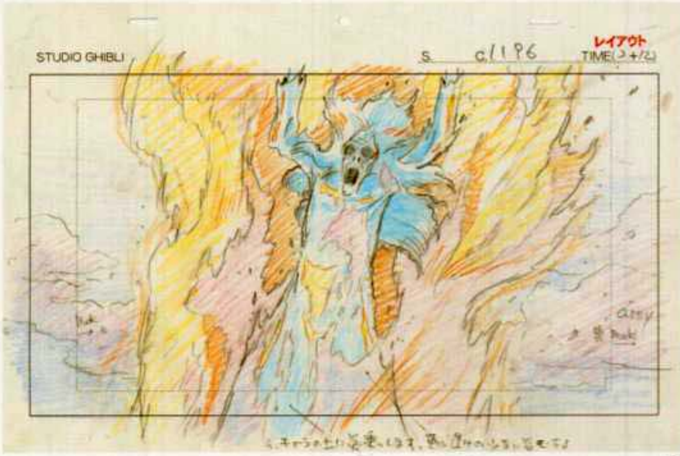
レイアウト

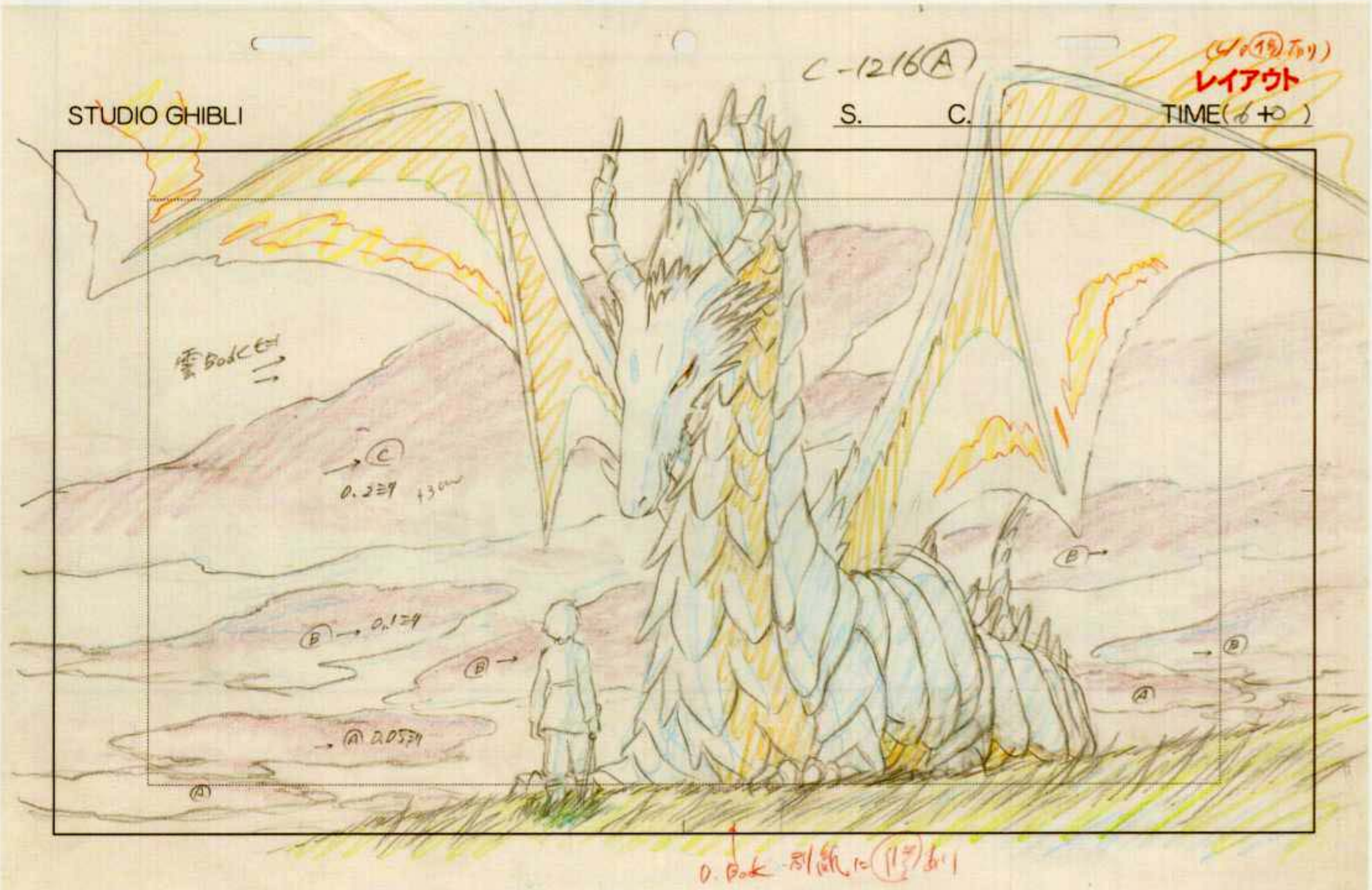
16

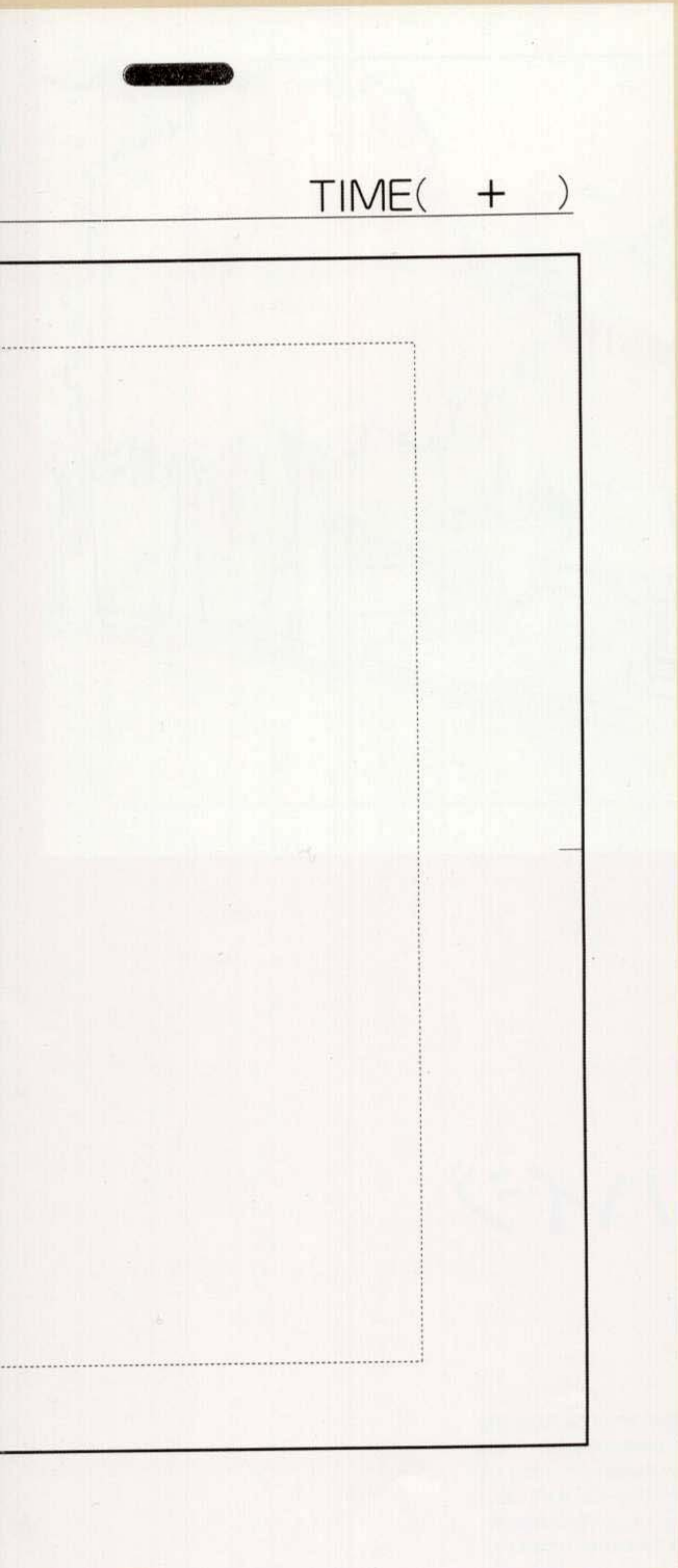

STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C.
TIME(
17


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C.
TIME(
1114
18


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C.
TIME(+)
19

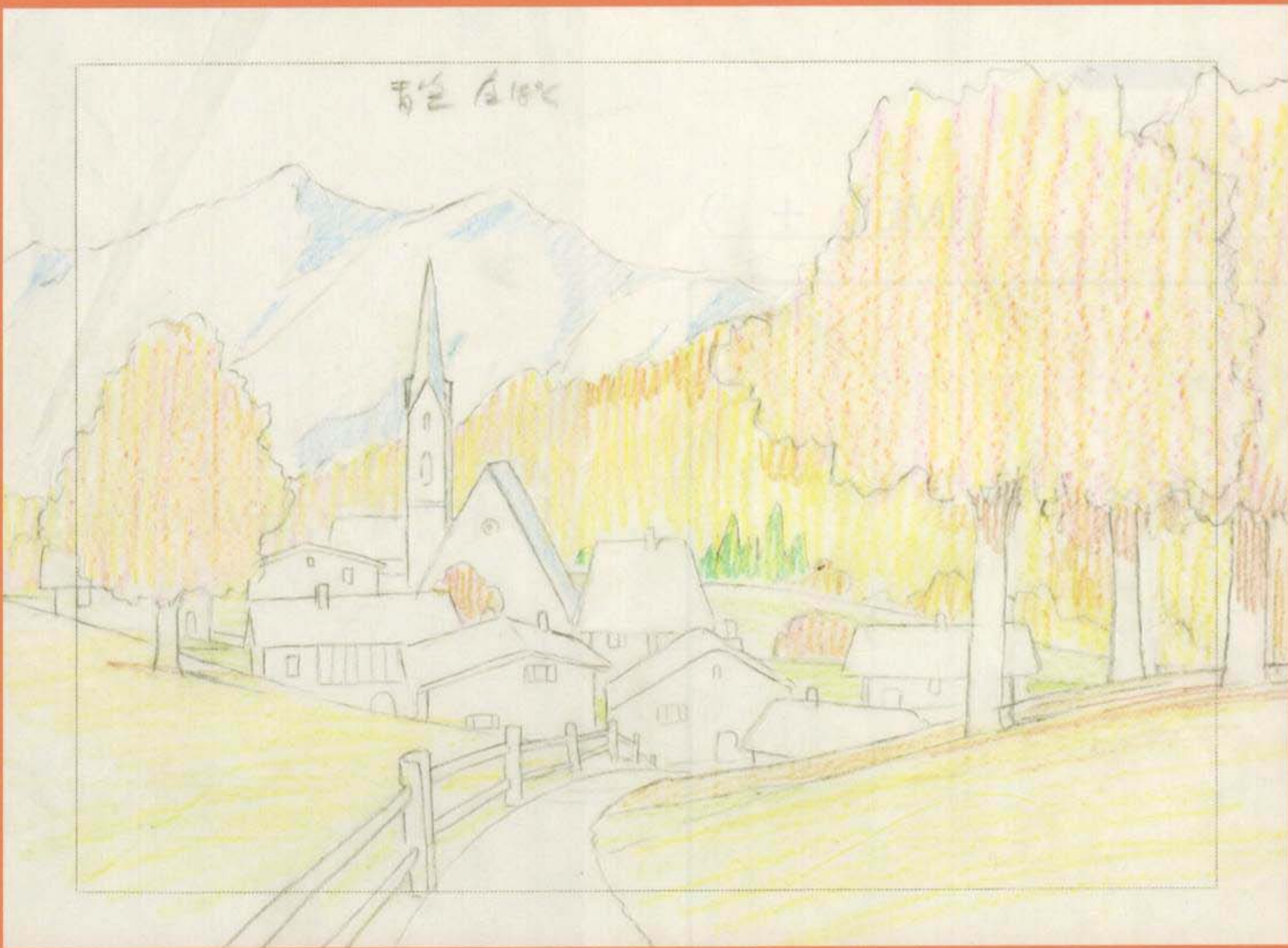

STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C.
TIME(
20


C-1216Ⓐ
STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C.
TIME(6+0)
21



第2部
「レイアウトシステム」のはじまり

1974年に放映された「アルプスの少女ハイジ」で、宮崎駿は全話数・全カットのレイアウトを描いています（役職名は「場面設定・画面構成」）。レイアウト自体はそれまでも存在していましたが、それを「レイアウトシステム」として定着させたのは、「アルプスの少女ハイジ」からと言われています。ここでは、そんなスタジオジブリ以前の作品を紹介します。そして最後に、「アルプスの少女ハイジ」から34年後につくられた、スタジオジブリの「崖の上のポニョ」のレイアウトをご覧いただきます。



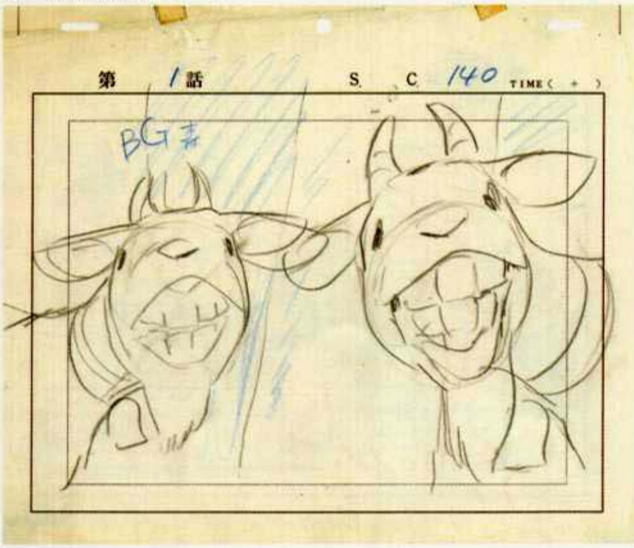
アルプスの少女ハイジ

Heidi a girl of the Alps

1974年 演出／高畑 勲　場面設定・画面構成／宮崎 駿　作画監督／小田部羊一　美術監督／井岡雅宏　制作／ズイヨー映像（現・瑞鷹）

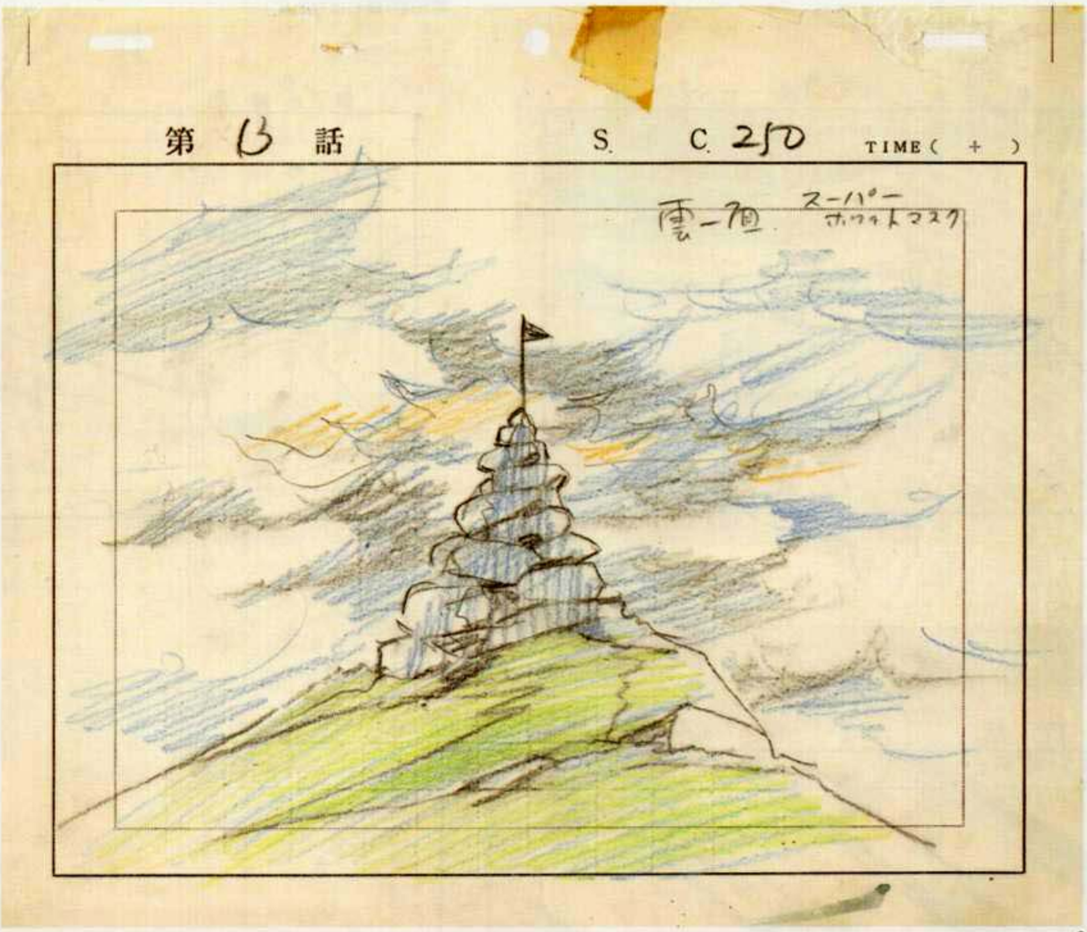
アルムの山で暮らす少女ハイジを描いたヨハンナ・スピリの原作を、高畑勲、小田部羊一、宮崎駿らが中心となって、全52話のテレビアニメーションとしてつくりあげた。高畑演出の下、宮崎は全ての話数にわたってほぼ全カットのレイアウトを描いた。これはほとんど前例のない試みであった。しかし、それによって、作品のクオリティをコントロールし、なおかつ週に1本というタイトなスケジュールの中で、作業の効率を最大限に引き上げるという役割も果たした。演出家の意図を的確に完成画面に反映することができるこの"レイアウトシステム"は、その後のアニメーション制作現場にも多くの影響を与えることとなる。

第1話「アルムの山へ」

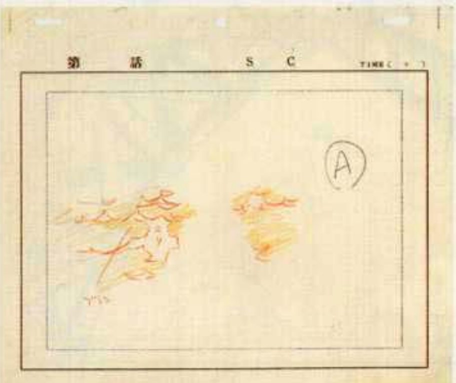


1

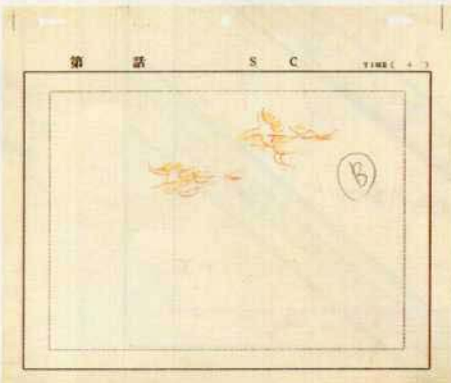
第13話「再び牧場へ」



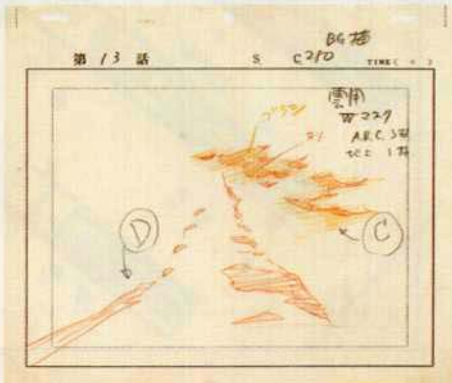
2



3

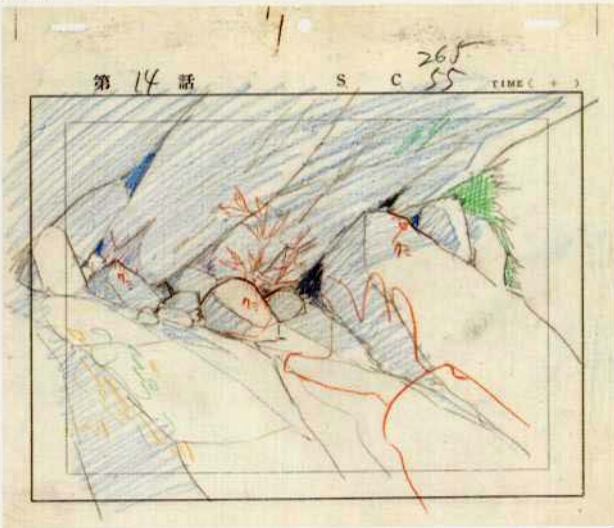


4



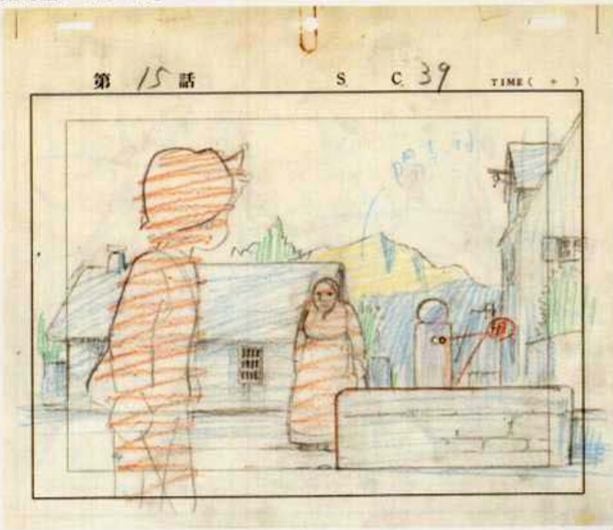
5

第14話「悲しいしらせ」

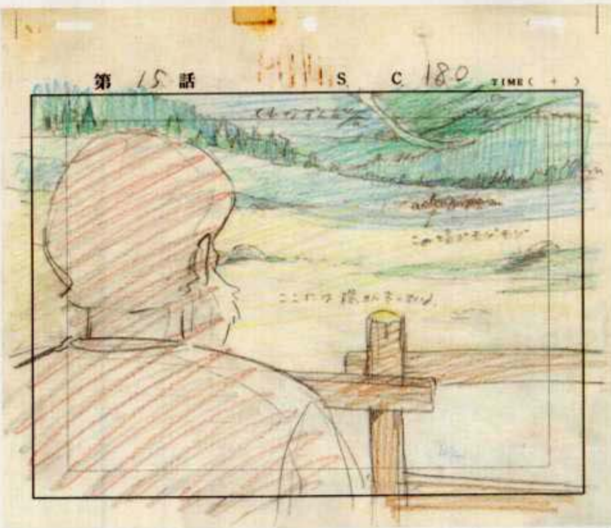


6

第15話「ユキちゃん」

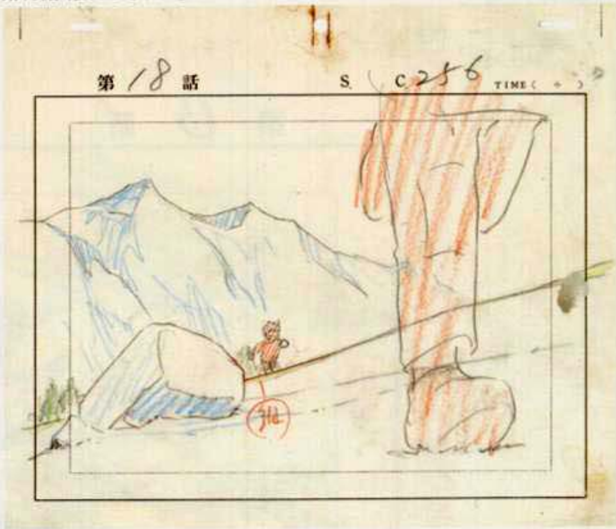


7



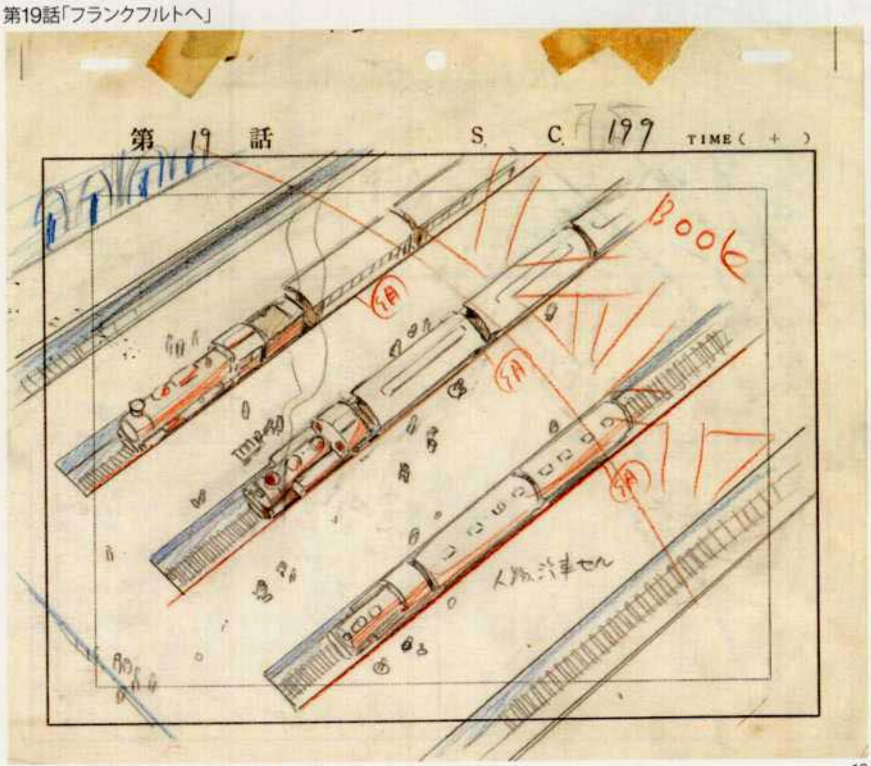
8

第18話「離ればなれに」

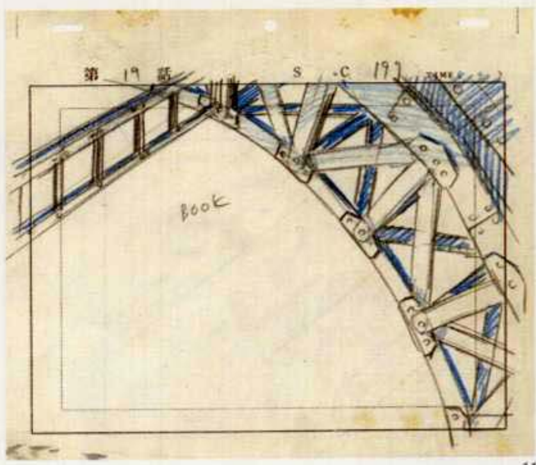


9

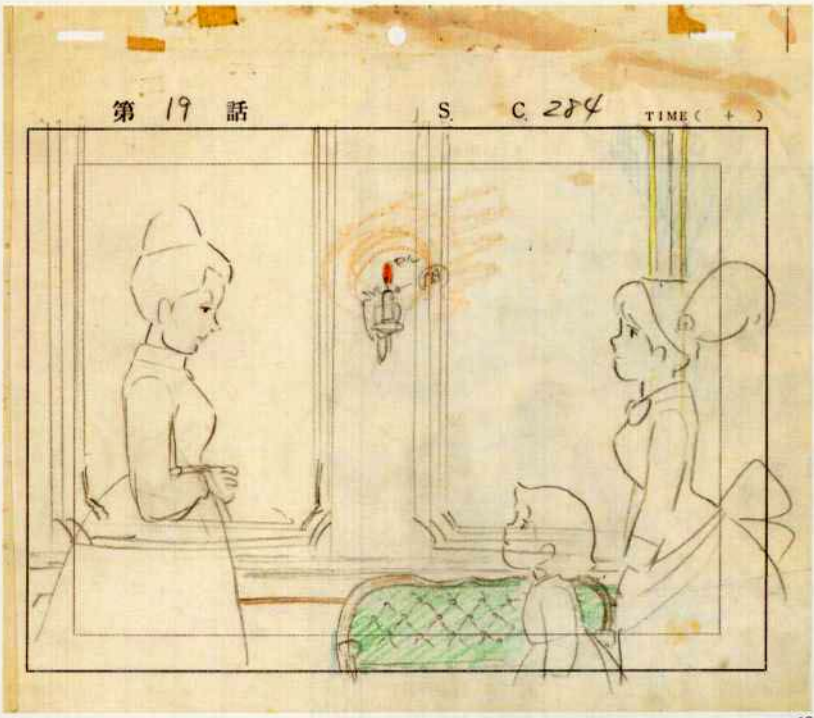
第19話「フランクフルトへ」



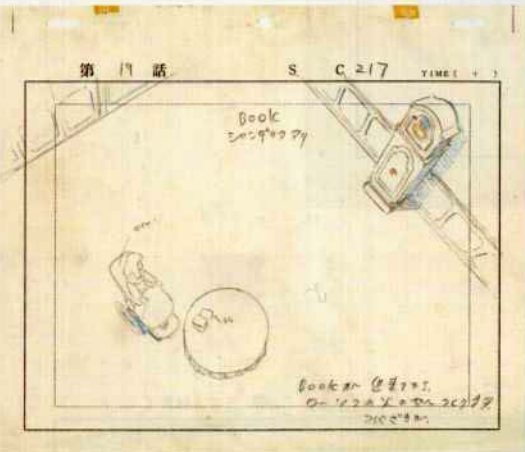
10



11

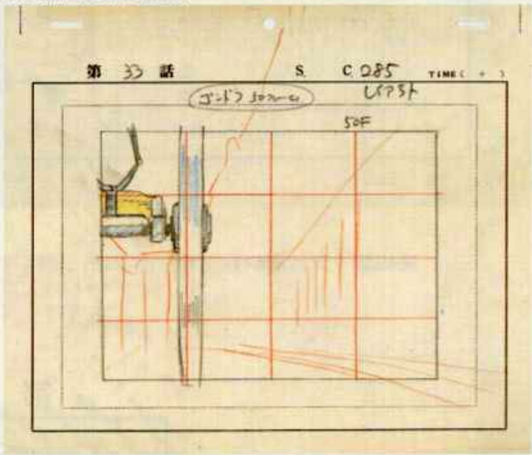


12



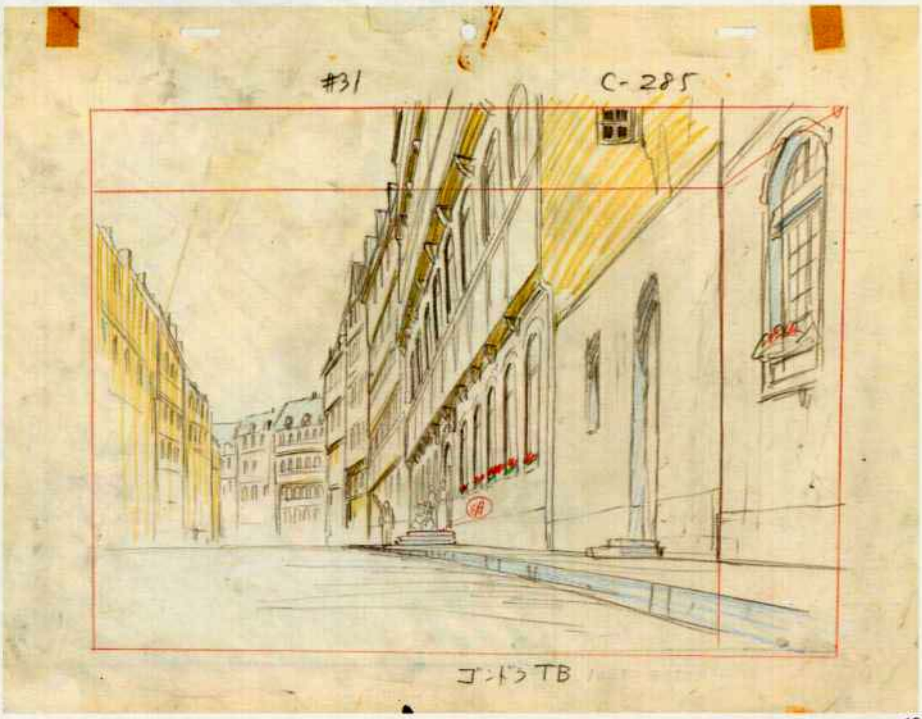
13

第33話「ゆうれい騒動」



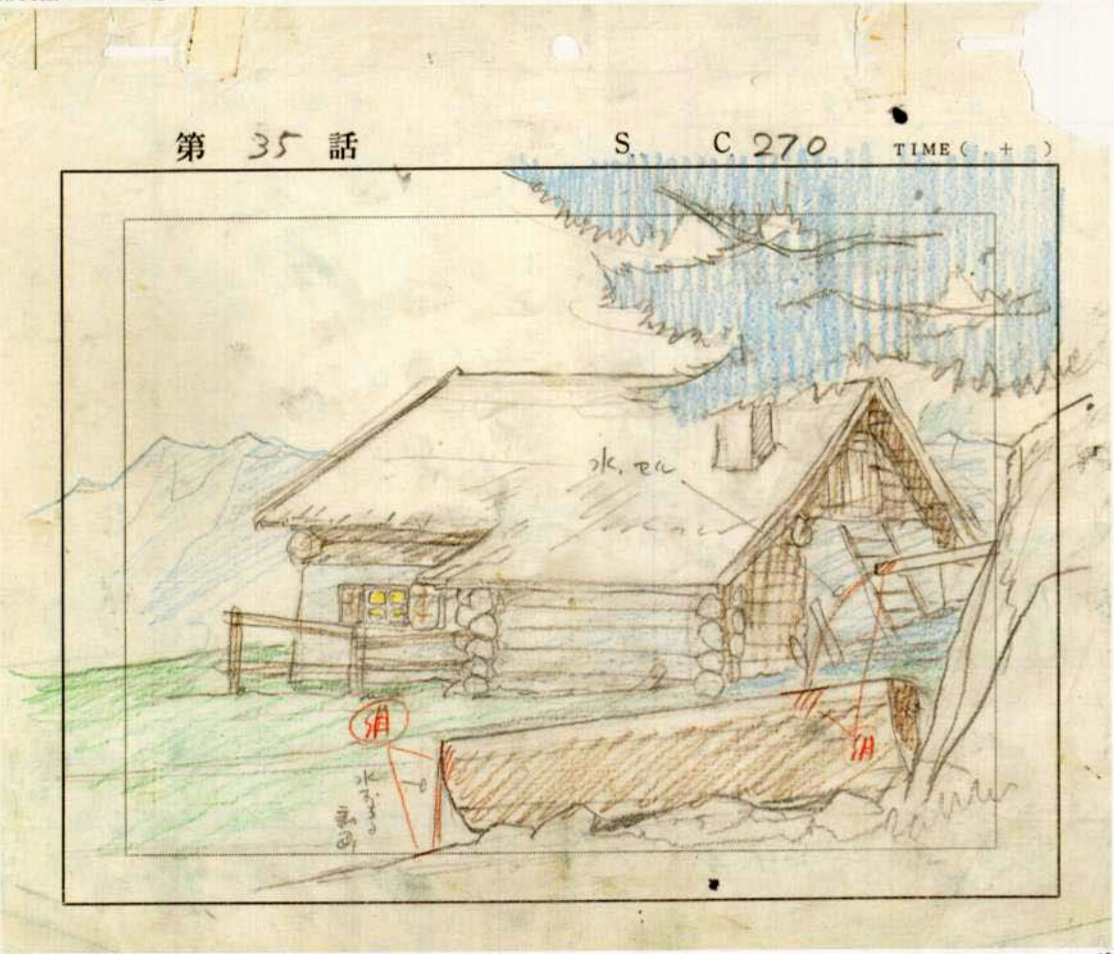
14

第31話「さようならおばあさま」



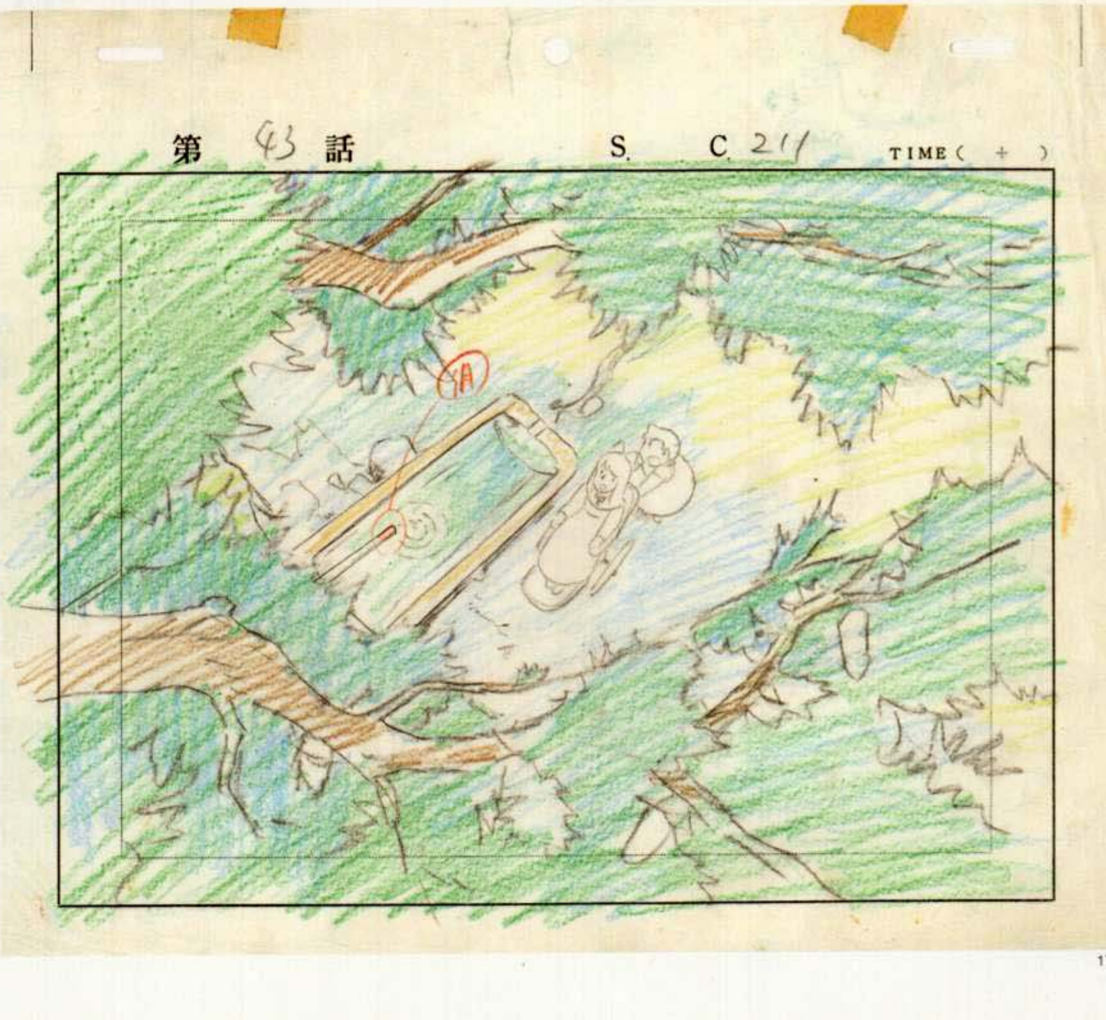
15

第35話「アルムの空」



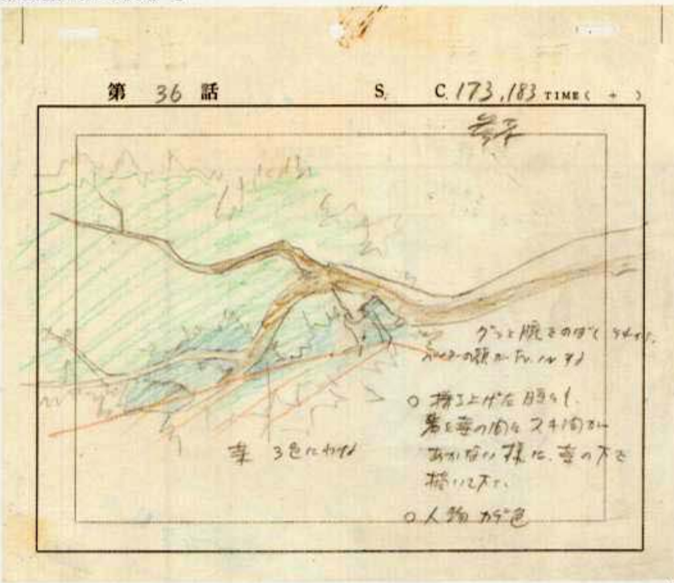
16

第43話「クララの願い」

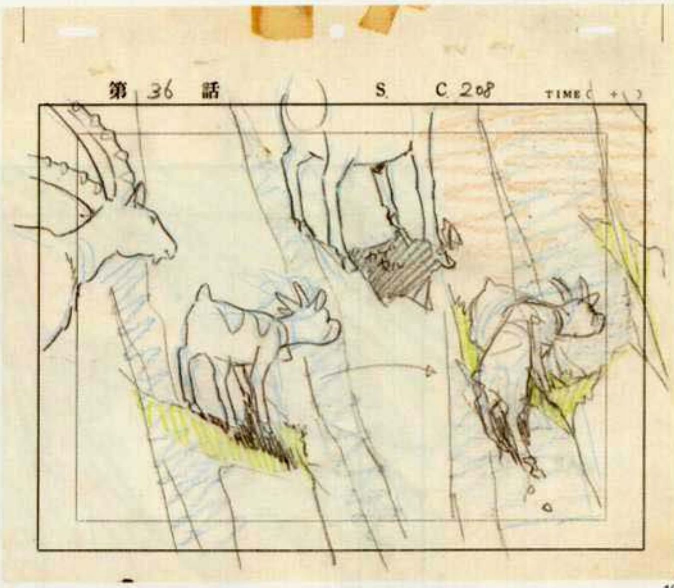


17

第36話「そして牧場へ」



18

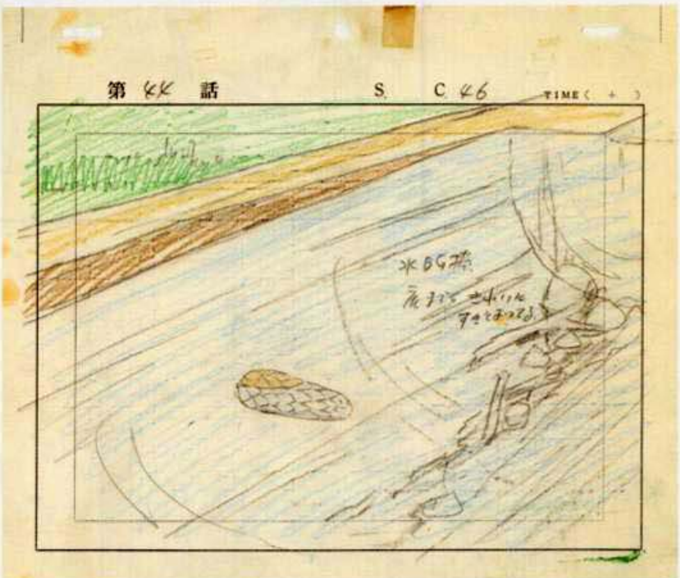


19

第44話「小さな計画」



20

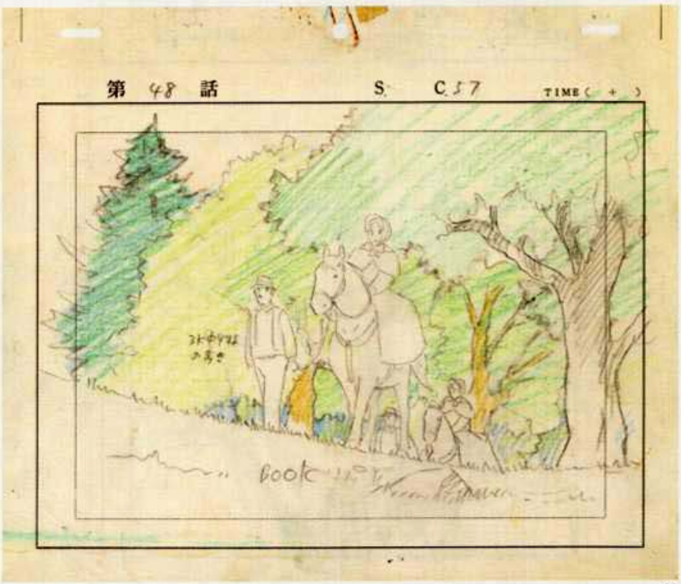


21

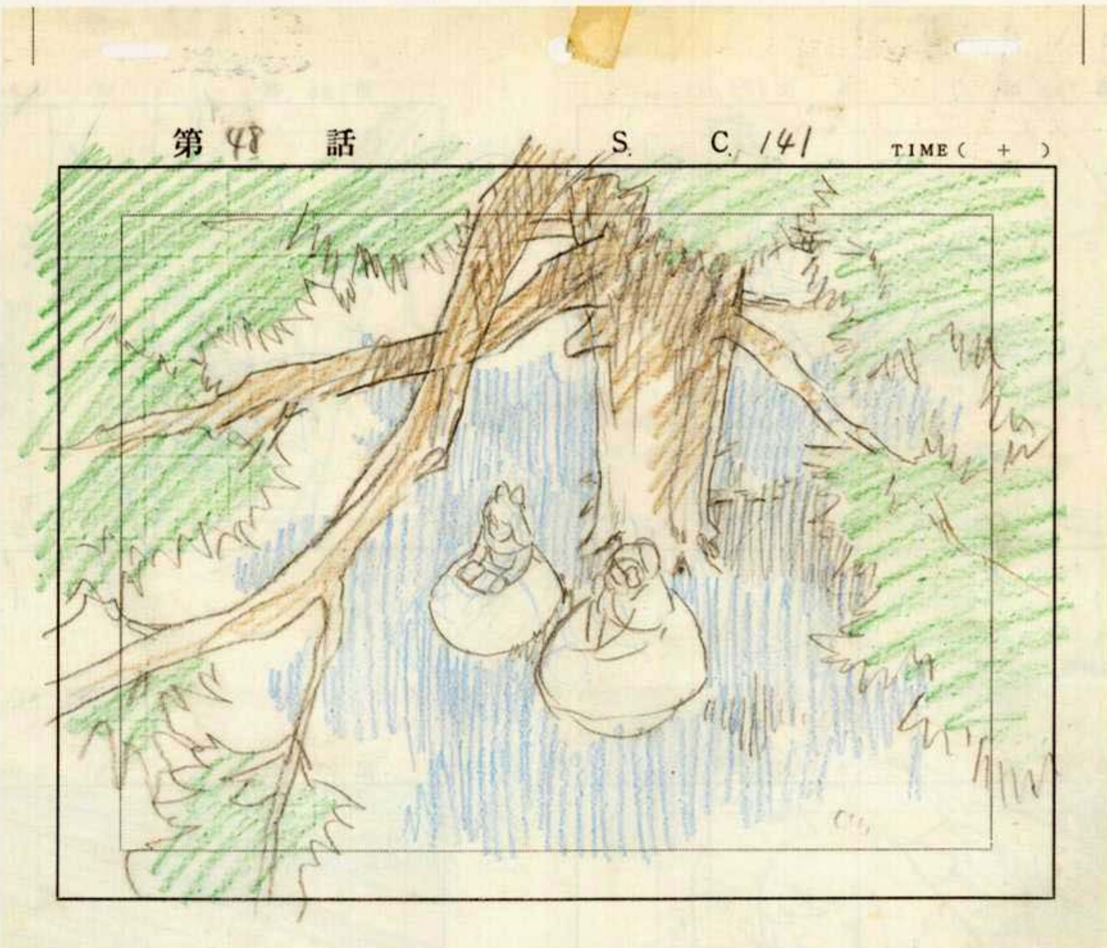
第48話「小さな希望」



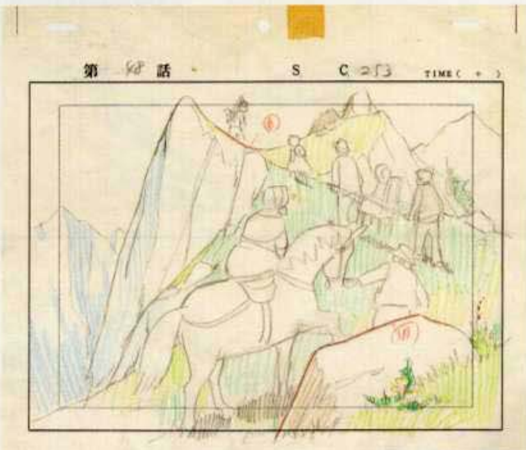
22



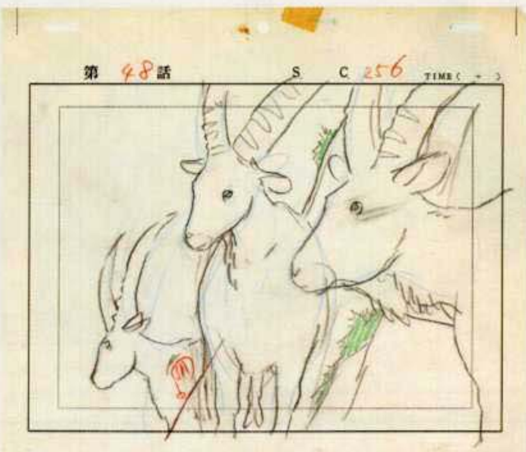
23


第 48 話
S. C. 141
TIME (+)

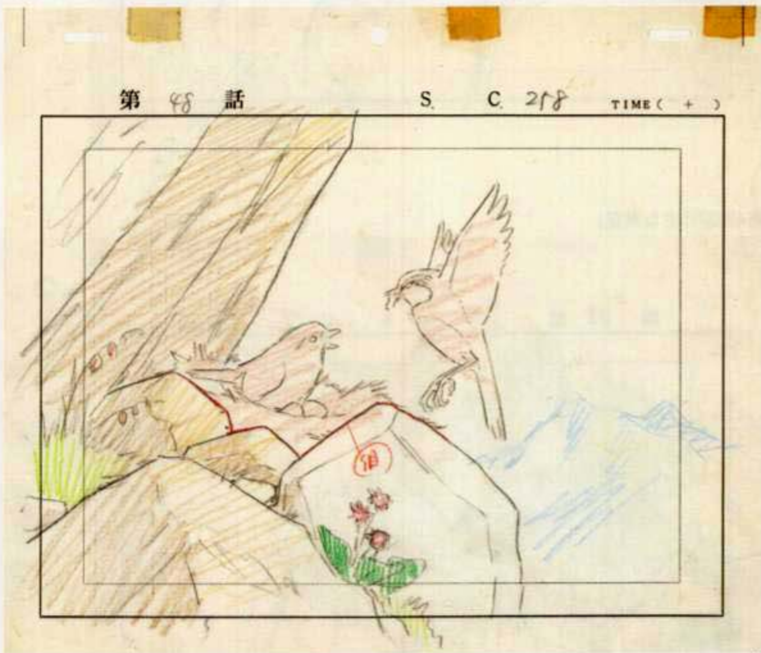
24


第 48 話
S C 253
TIME (+)

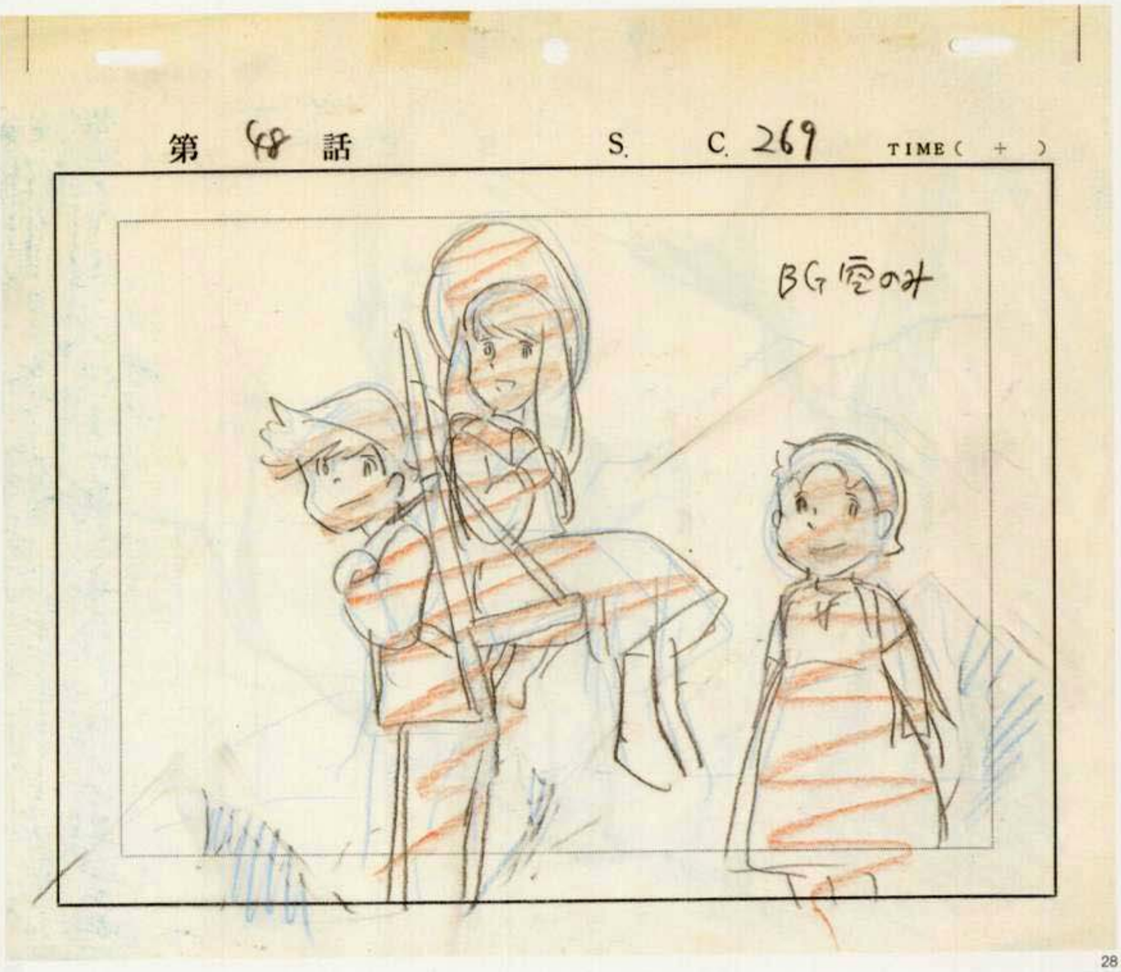
25


第 48 話
S C 256
TIME (+)

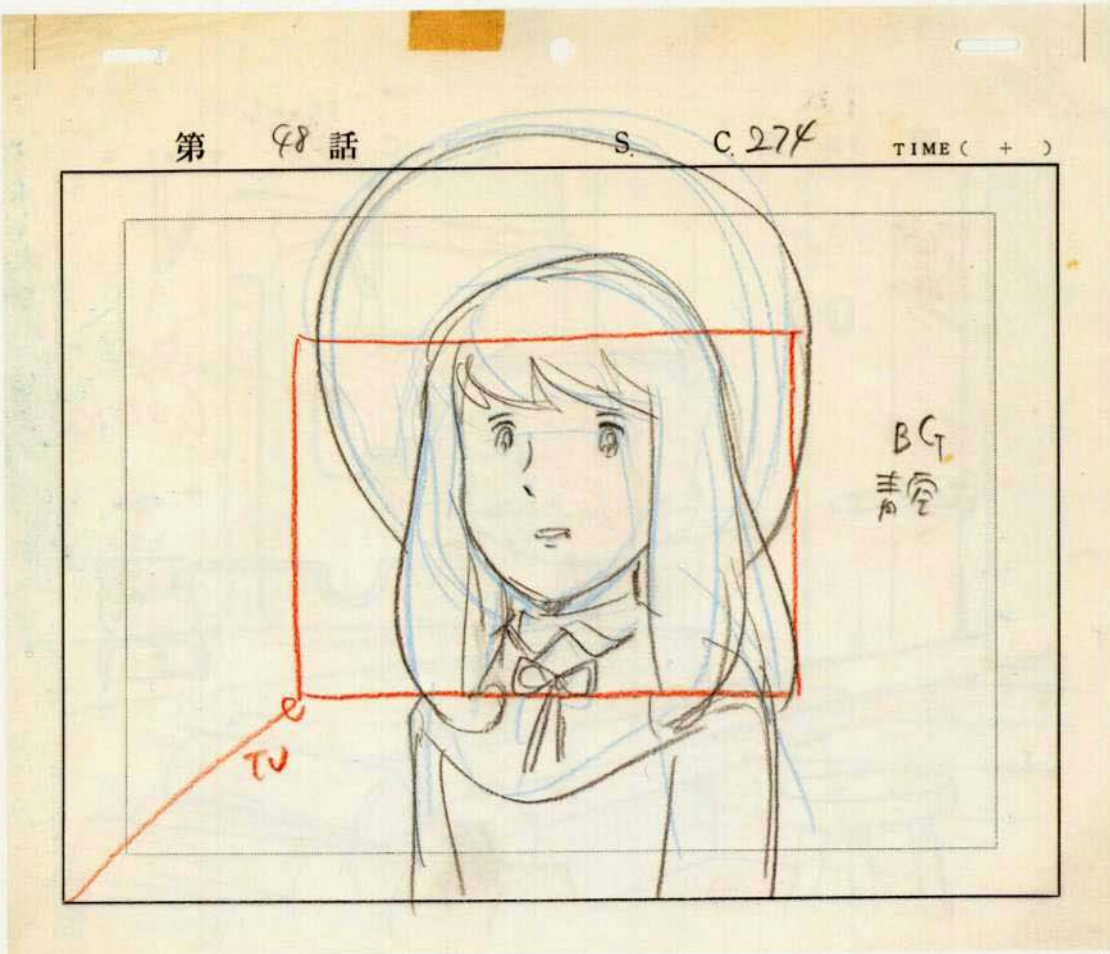
26


第 48 話
S. C. 258
TIME (+)

27

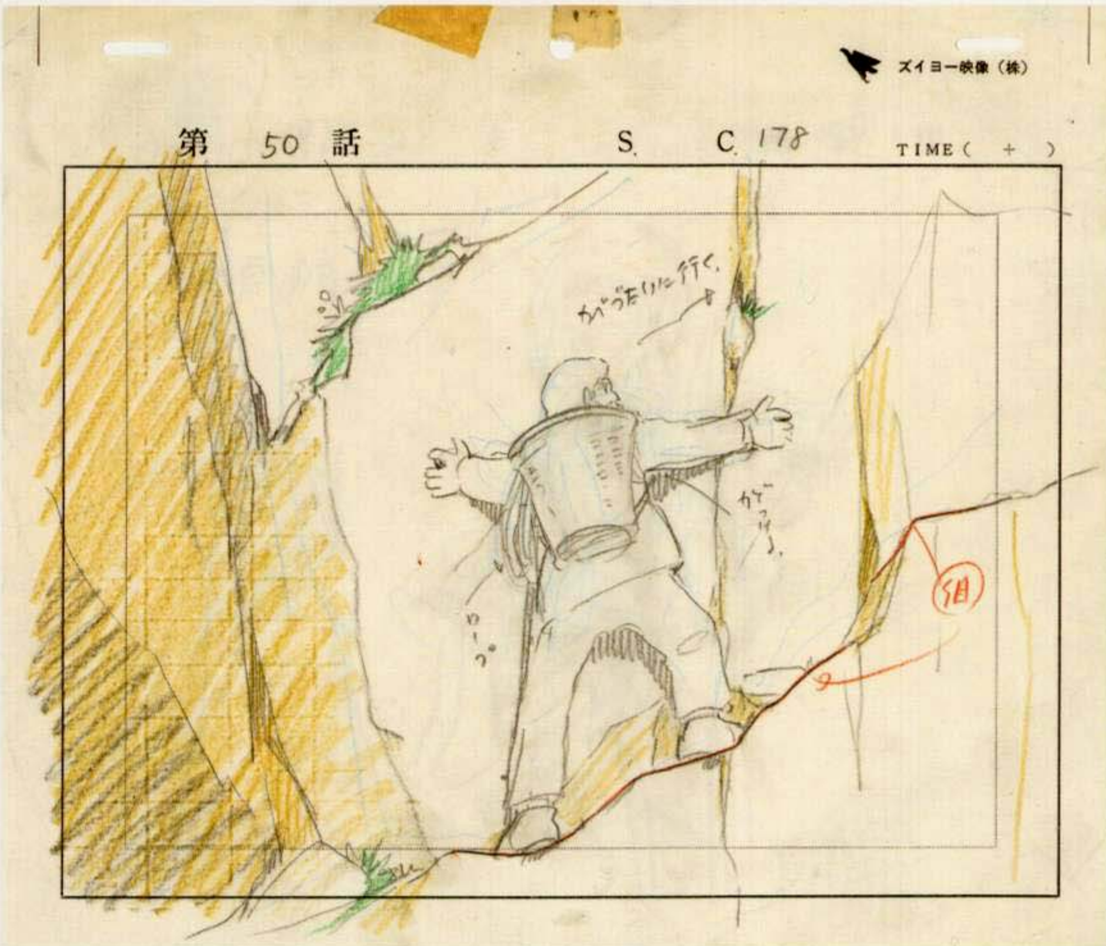


28



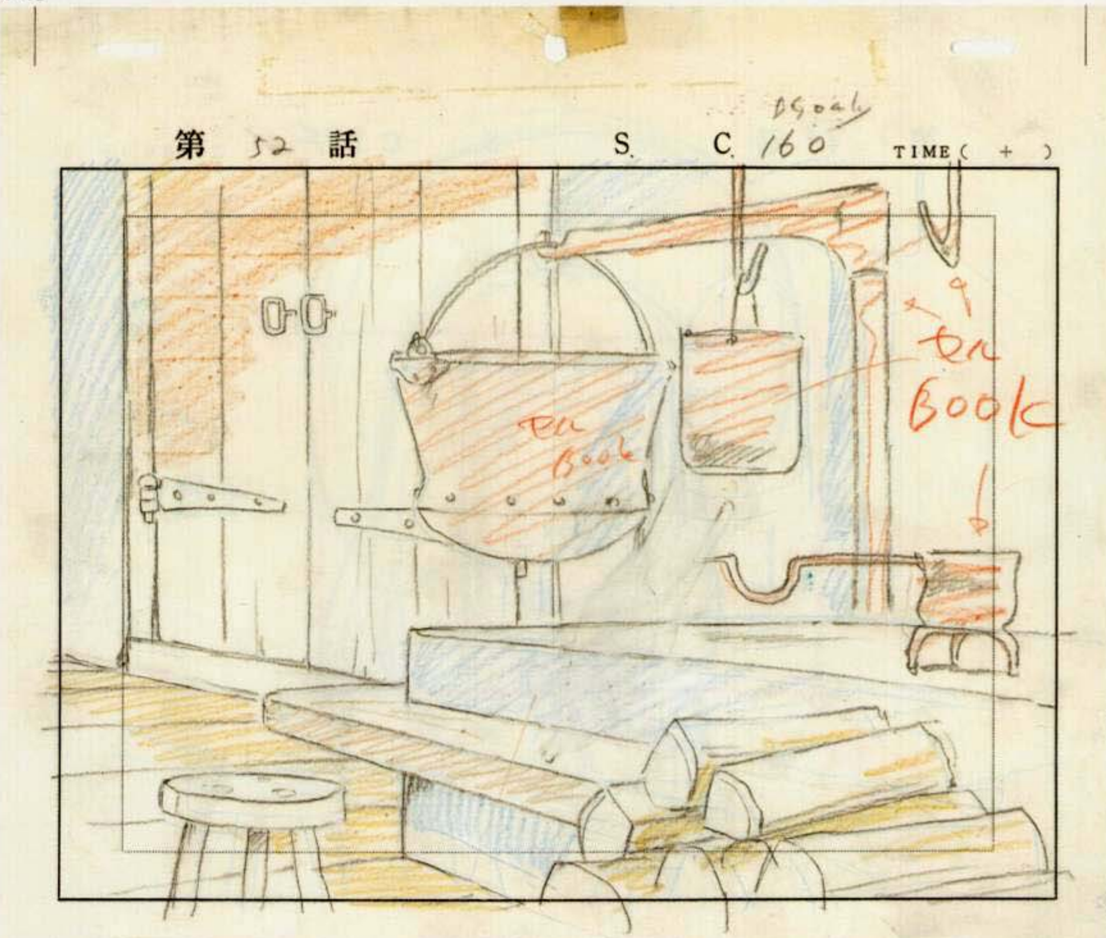
29

第50話「立ってごらん」

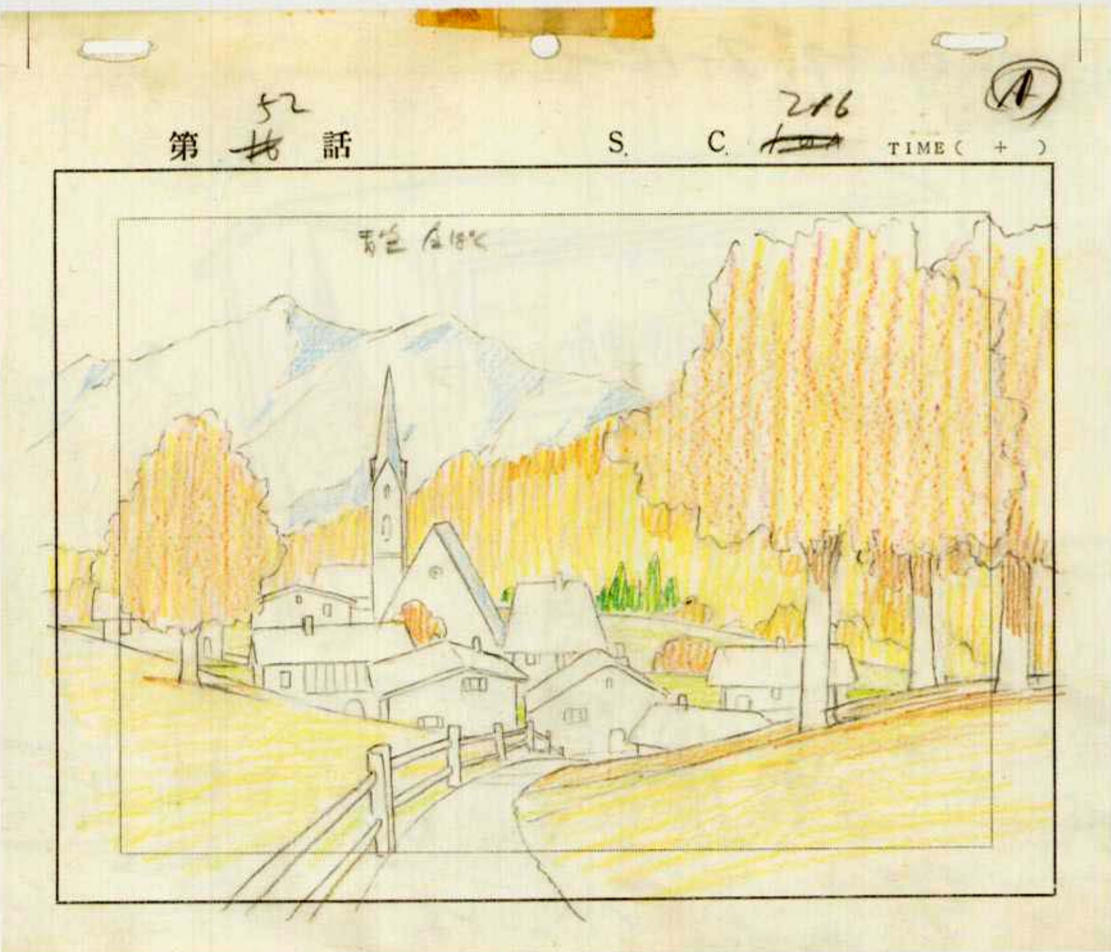


30

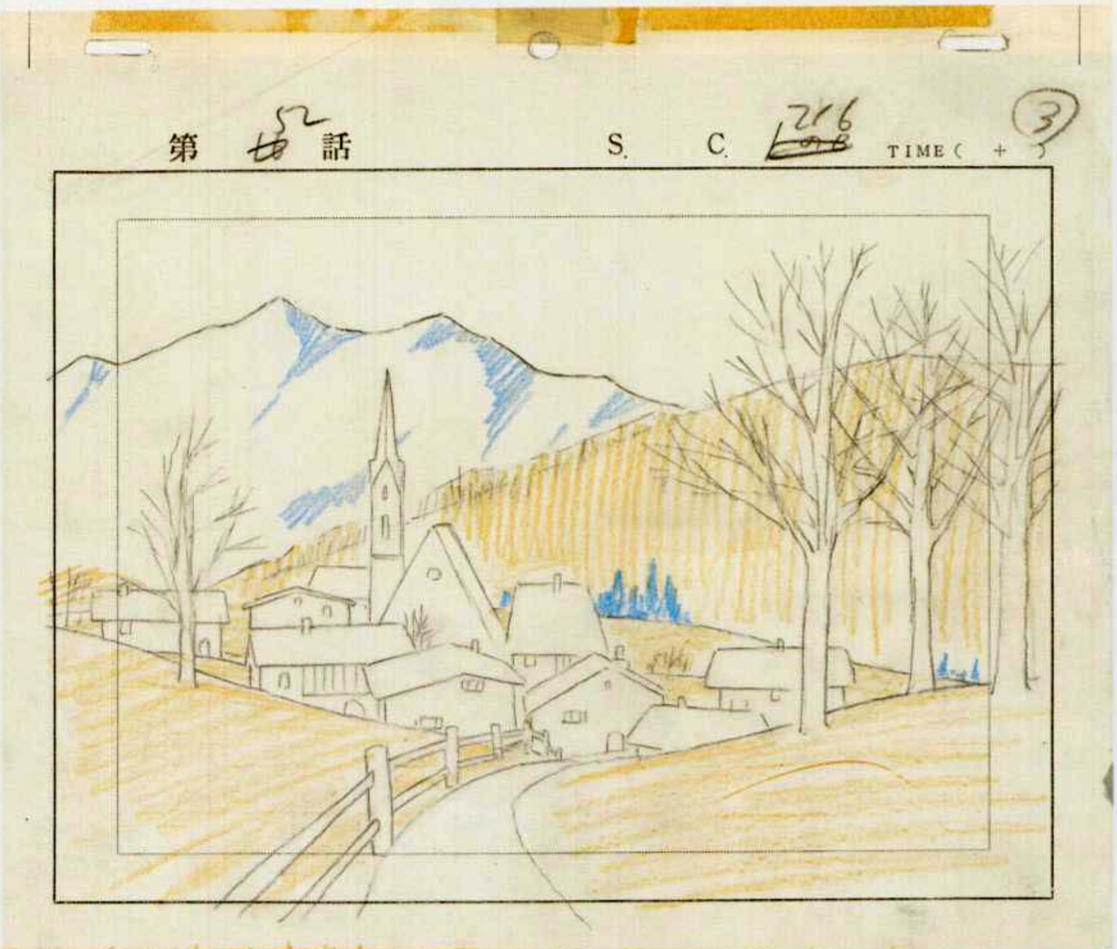
第52話「また会う日まで」



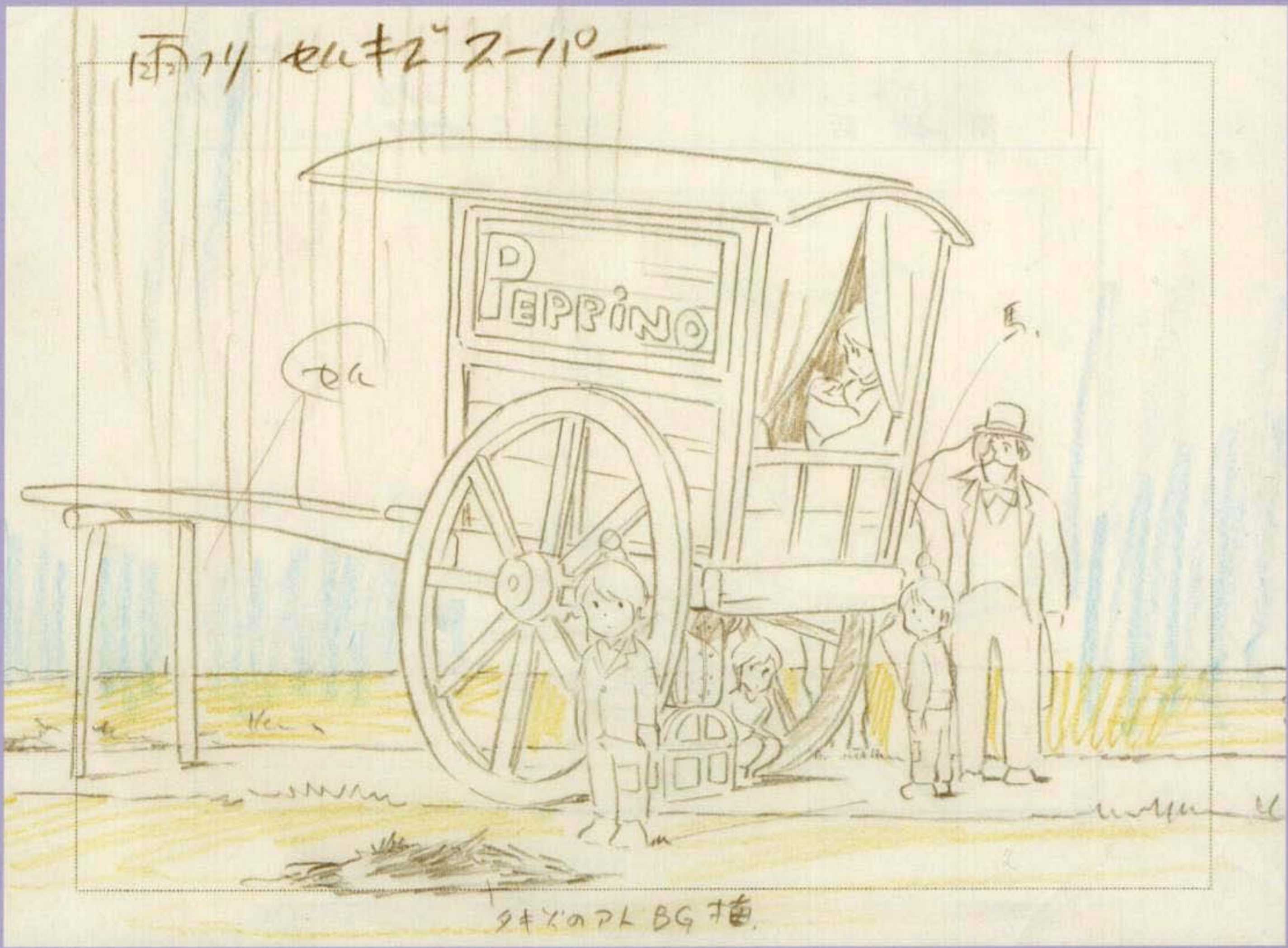
31



32



33



母をたずねて三千里

From The Apennines to The Andes

1976年　演出／高畑 勲　場面設定・レイアウト／宮崎 駿　作画監督／小田部羊一　美術監督／椋尾 篁　制作／日本アニメーション

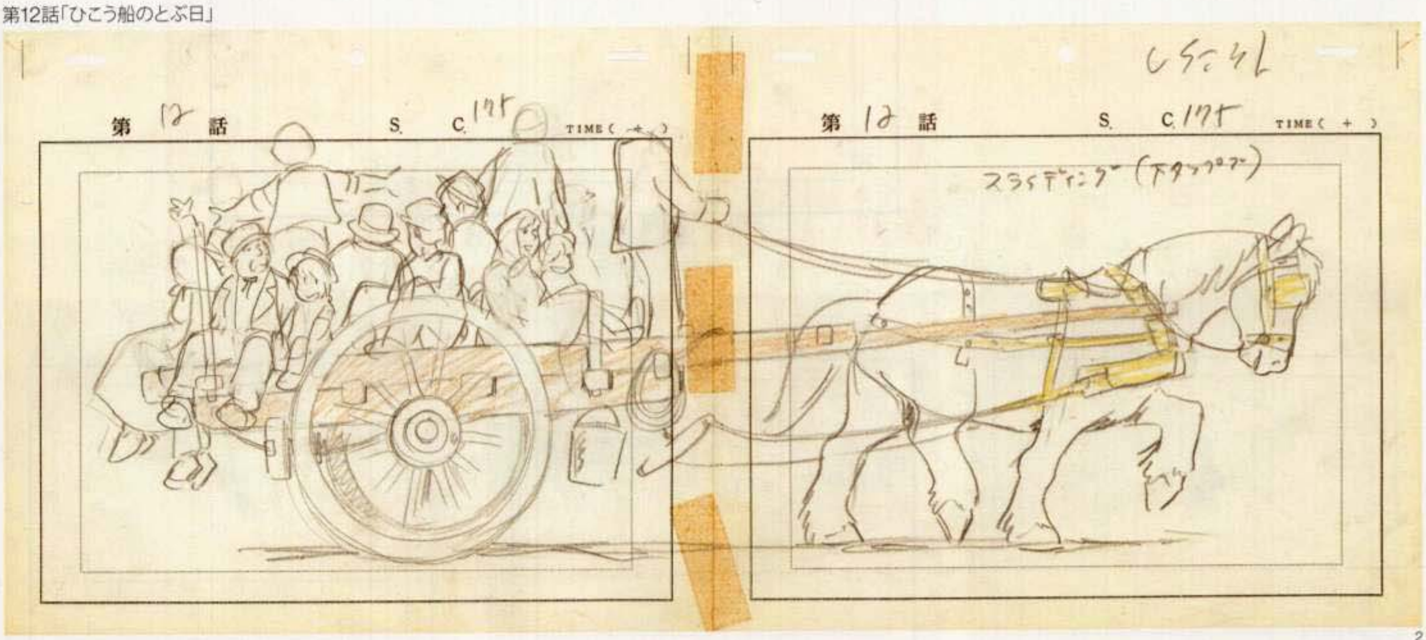
高畑勲、小田部羊一、宮崎駿らが、「アルプスの少女ハイジ」に続いて手がけた作品。原作は、デ・アミーチスの小説『クオレ』の中に収められた短編。演出の高畑は、消息不明になった母を探しに旅をする少年マルコの物語を、1年間にわたるテレビシリーズとしてつくりあげた。宮崎は、「ハイジ」と同様に全話のレイアウトを担当。物語前半の舞台となるイタリア・ジェノバの建物が軒を連ねる街並み、また、港を行き交う帆船などの描写など、テレビシリーズとは思えない、圧倒的な密度の画面をつくり上げた。

第1話「いかないでおかあさん」

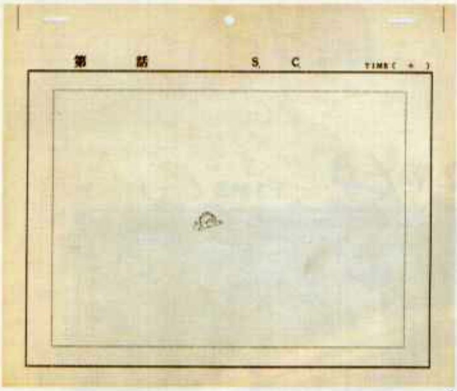


1

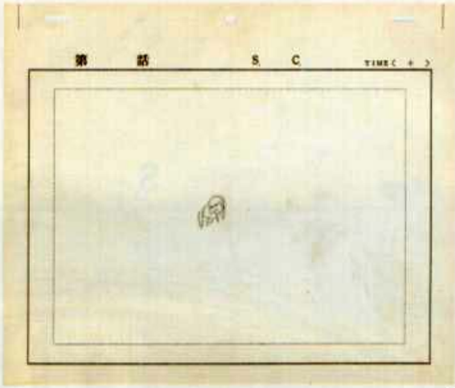
第12話「ひこう船のとぶ日」



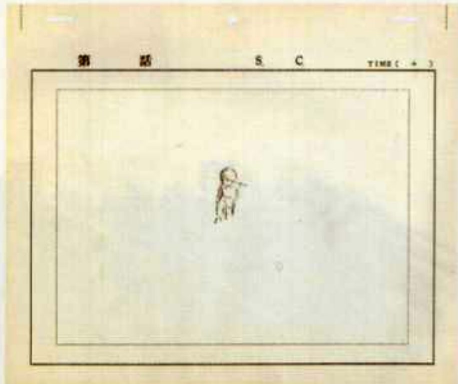
2



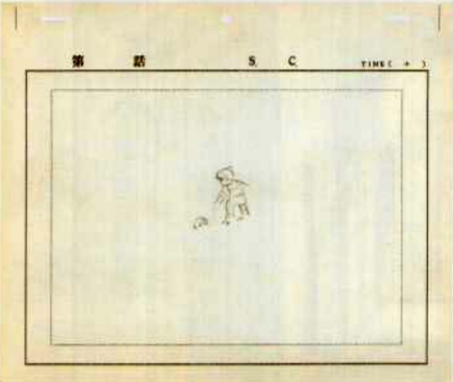
3



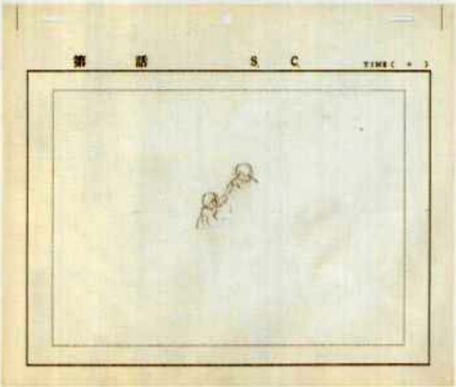
4



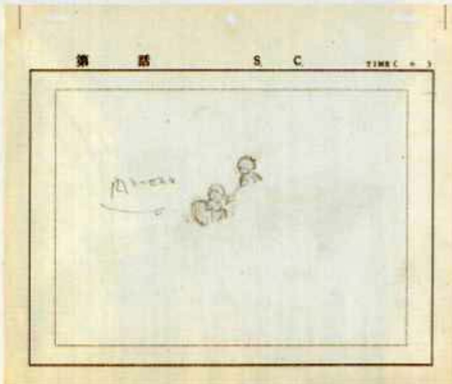
5



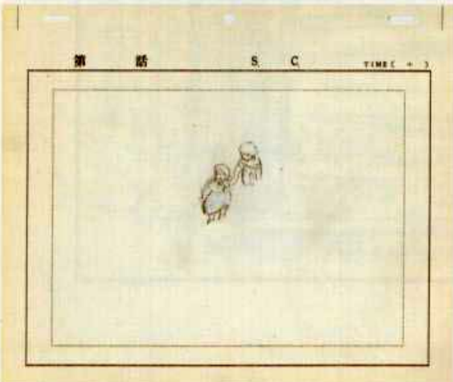
6



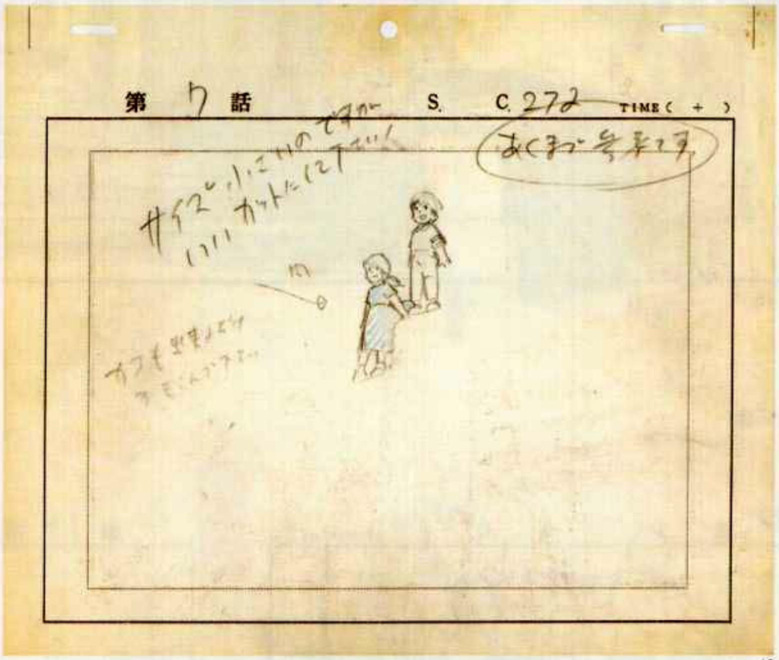
7



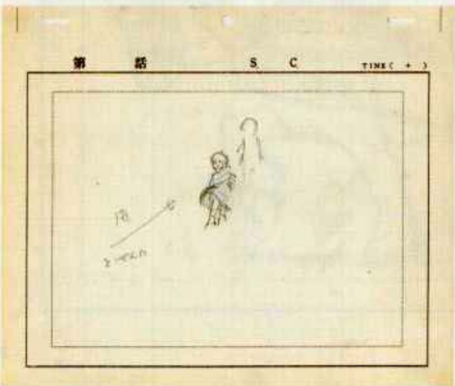
8



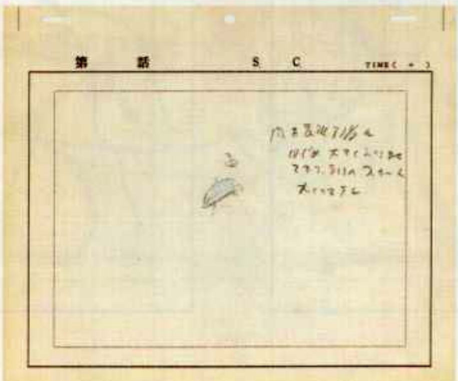
9



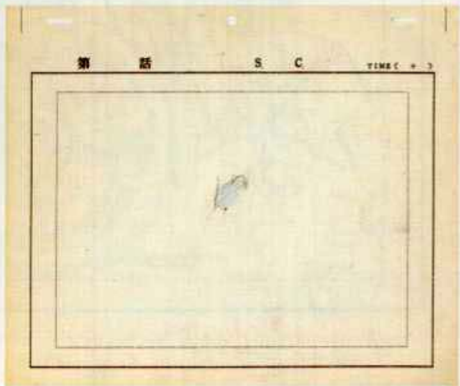
10



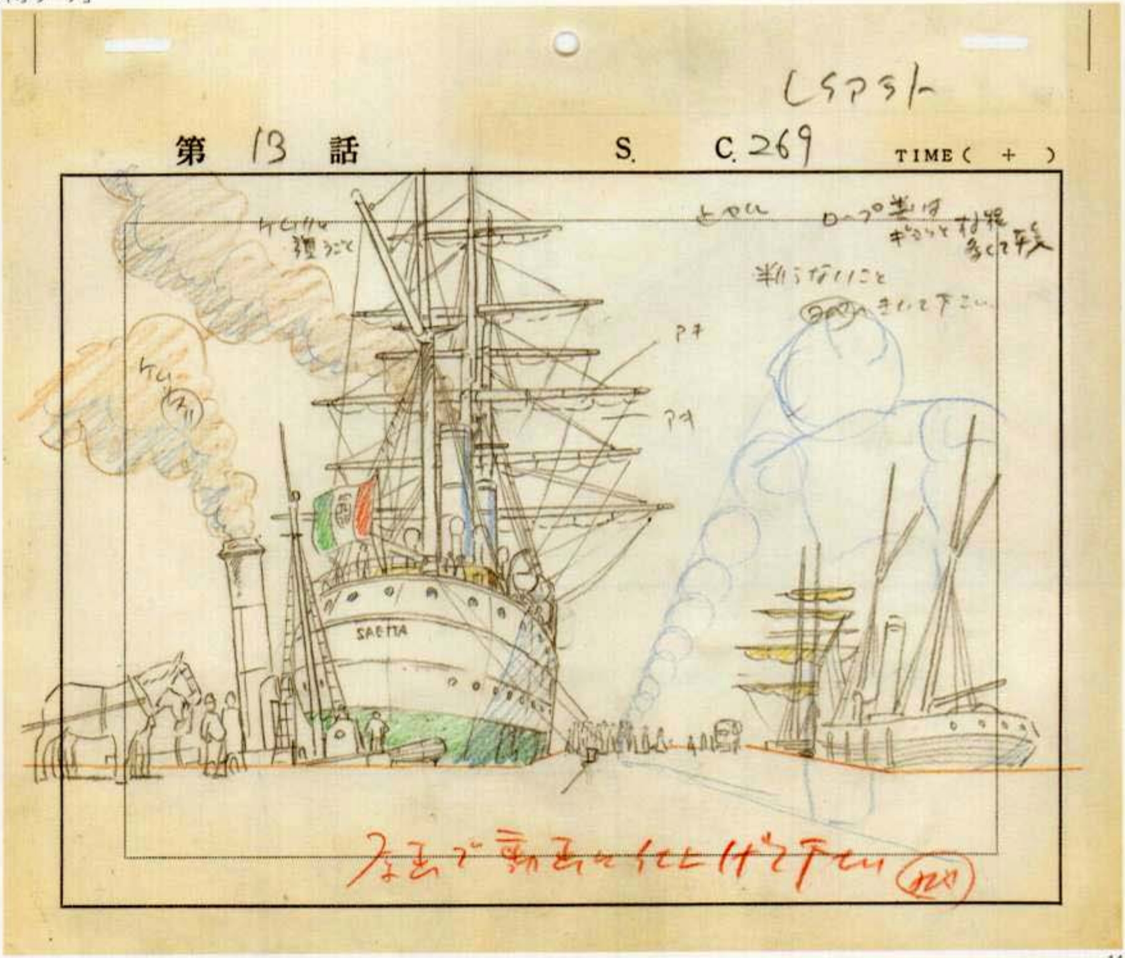
11



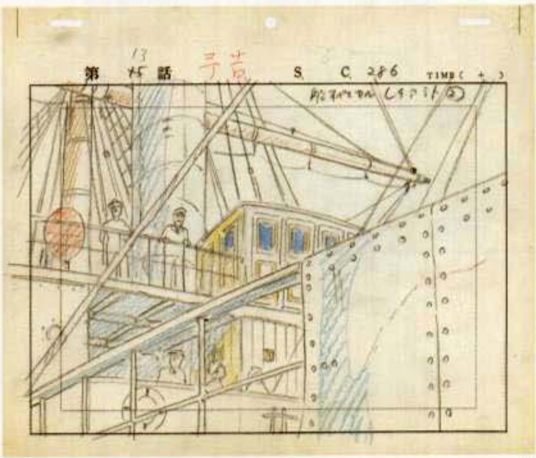
12



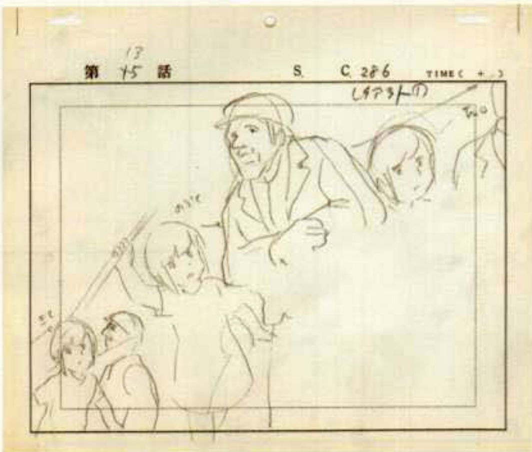
13


第 13 話
S. C. 269
TIME (+)
SAETTA

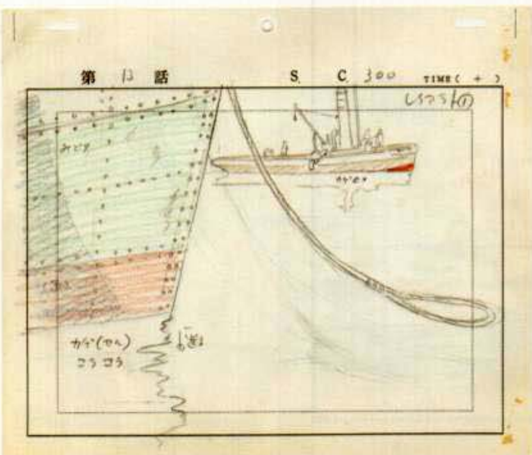
14


第 13 話
S. C. 286
TIME (+)

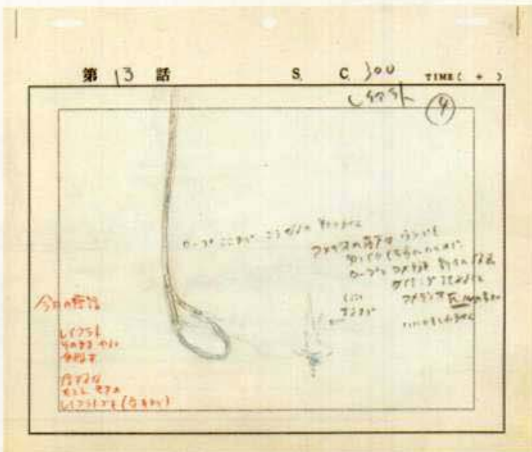
15


第 13 話
S. C. 286
TIME (+)

16

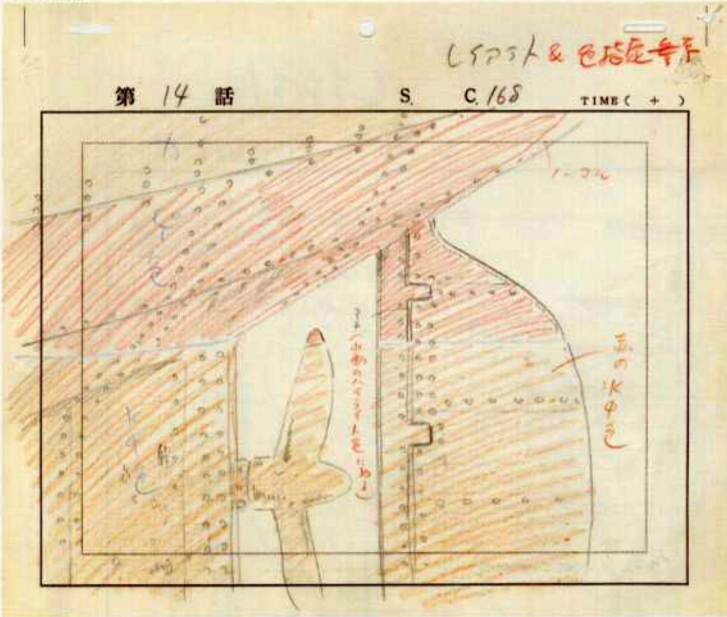

第 13 話
S. C. 300
TIME (+)

17


第 13 話
S. C. 300
TIME (+)

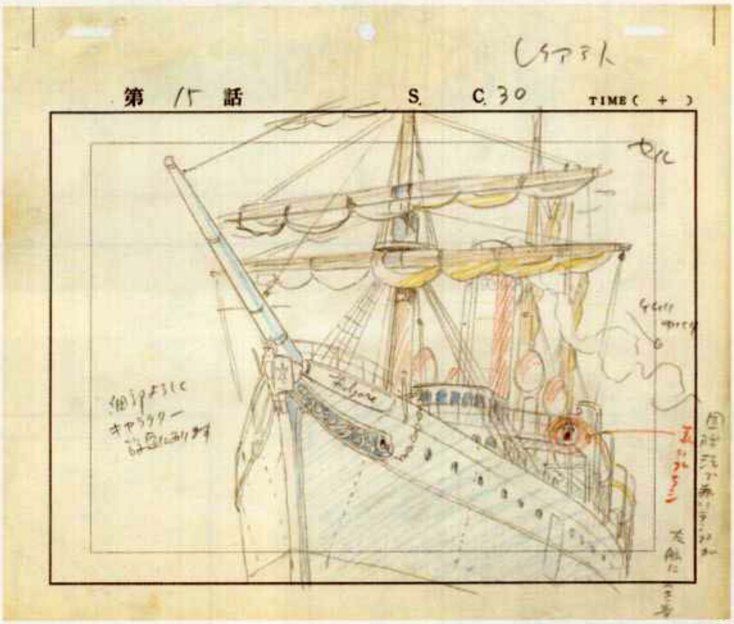
18

第14話「マルコの決意」

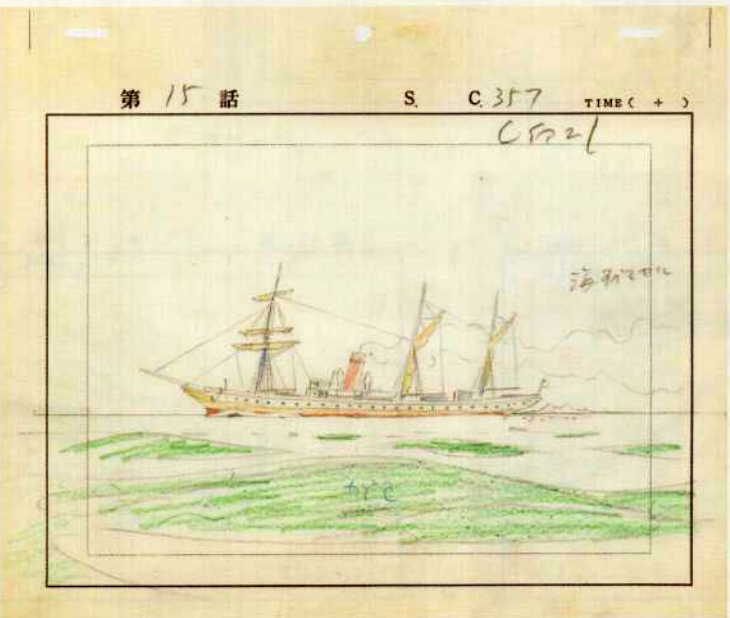


19

第15話「すすめフォルゴーレ号」

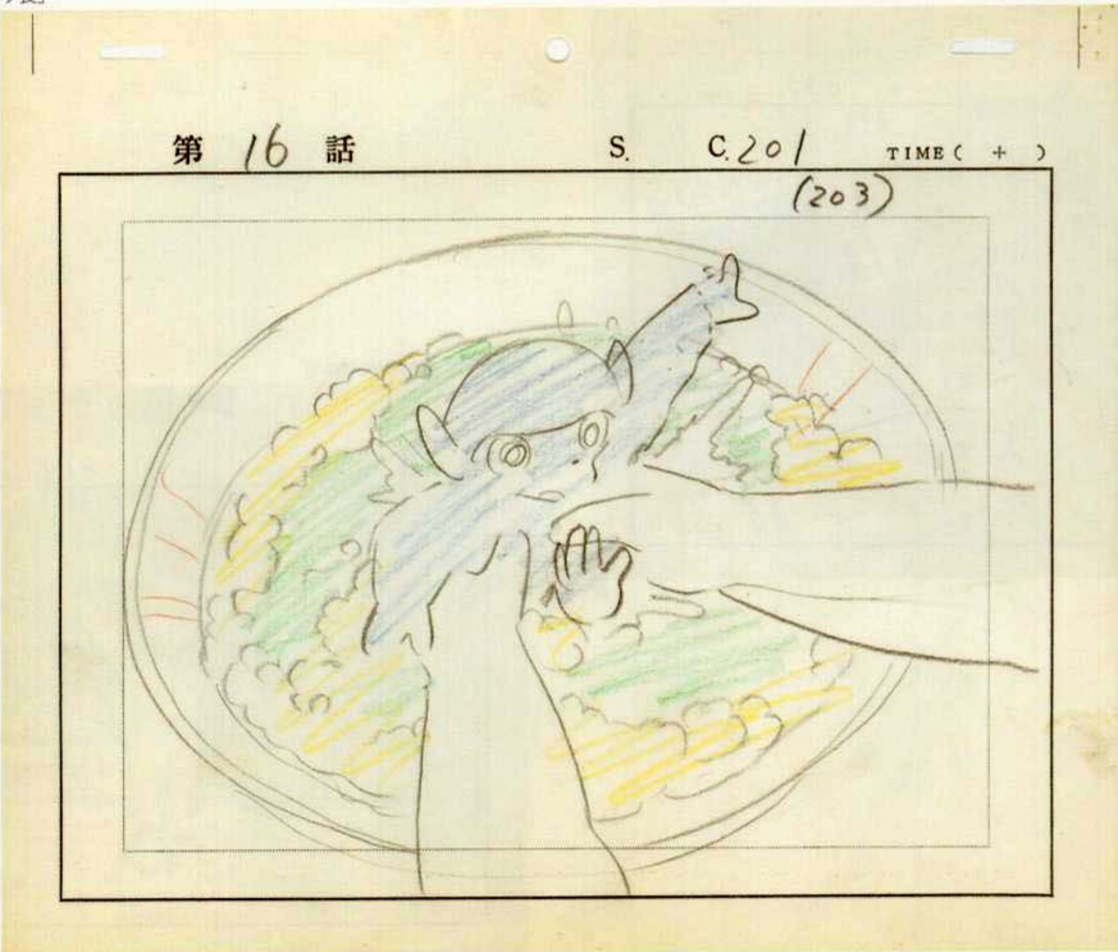


20



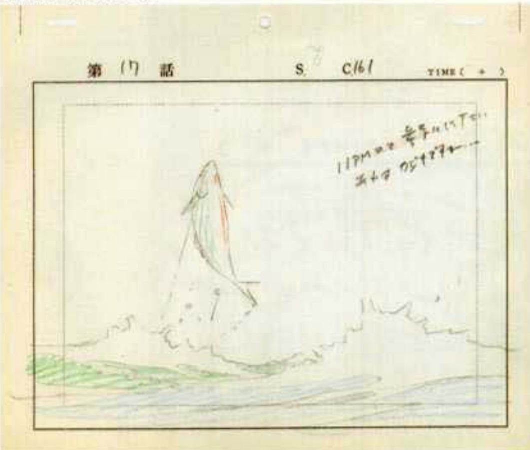
21

第16話「小さなコック長」



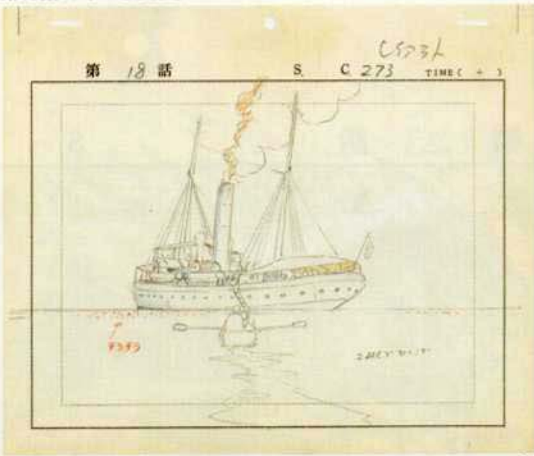
22

第17話「赤道まつり」



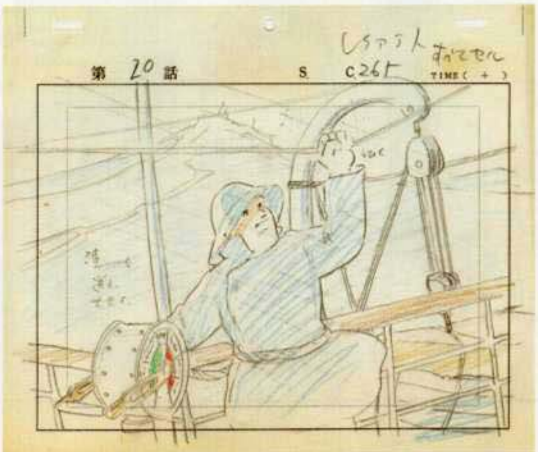
23

第18話「リオの移民船」

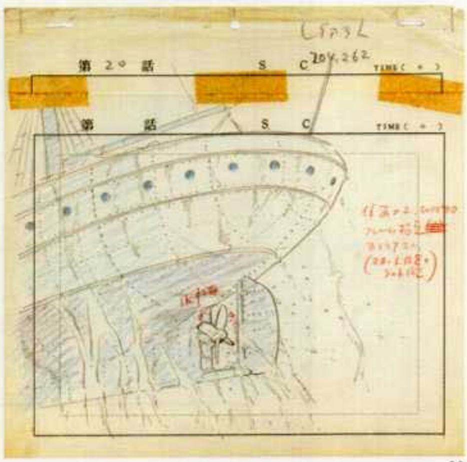


24

第20話「おおあらしの夜」

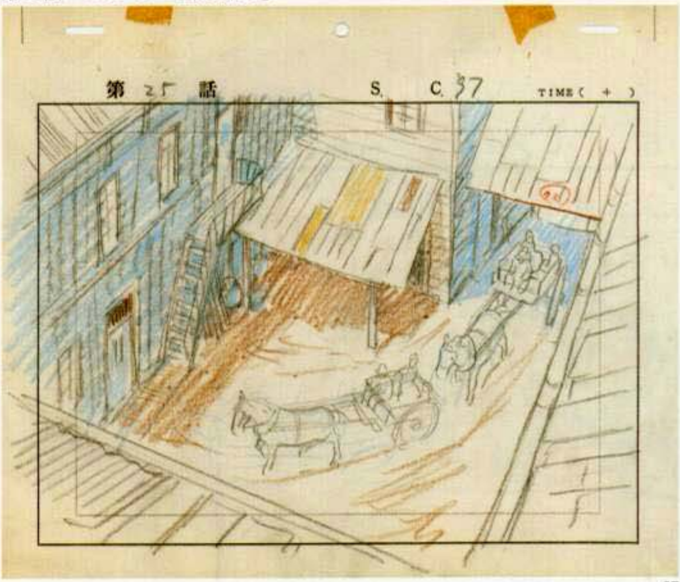


25



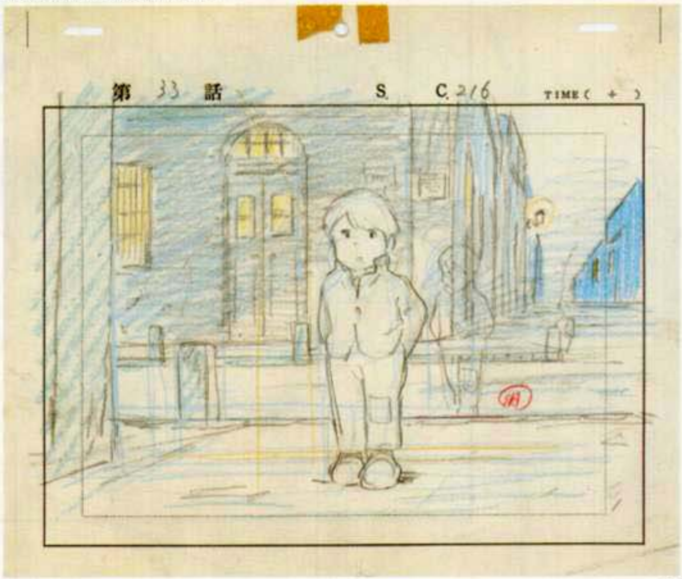
26

第25話「ペッピーノ一座大あたり」



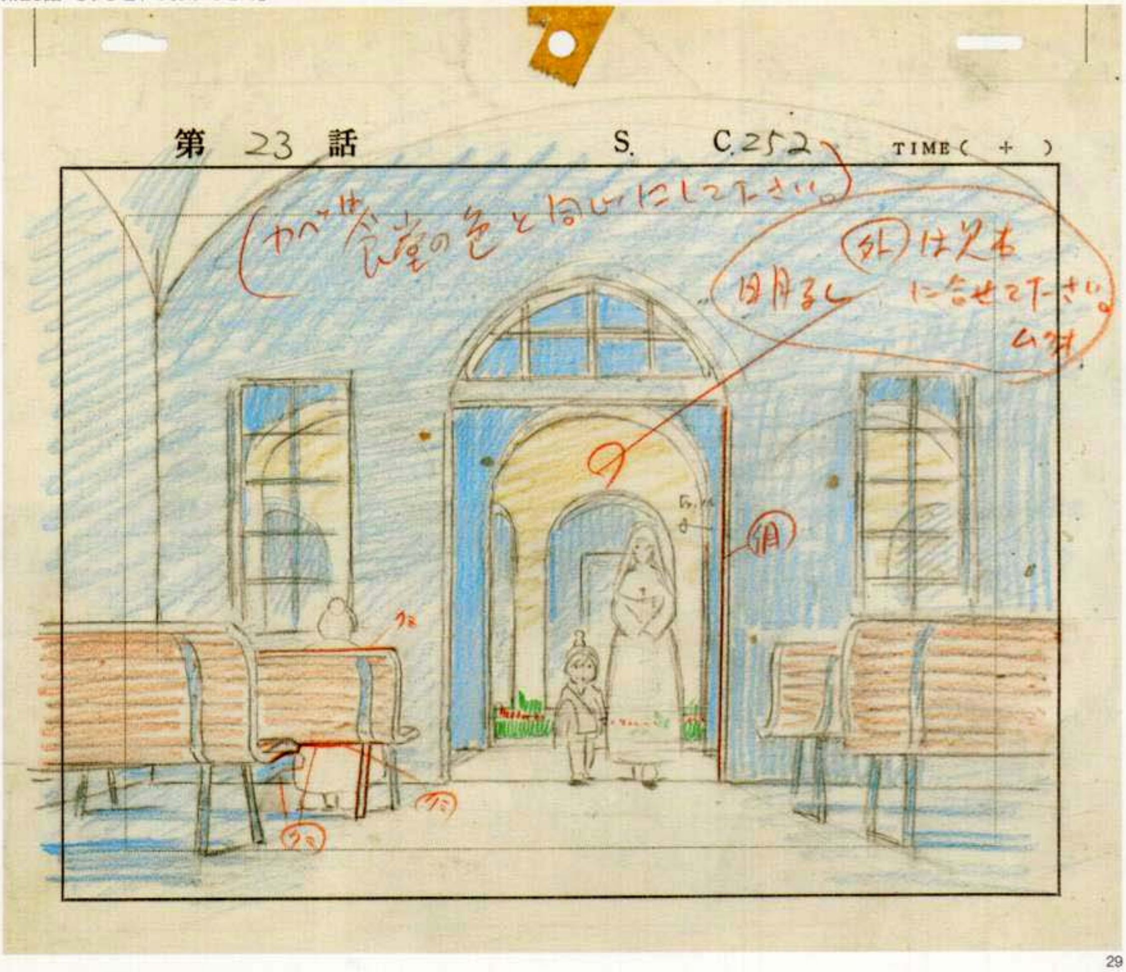
27

第33話「かあさんがいない」



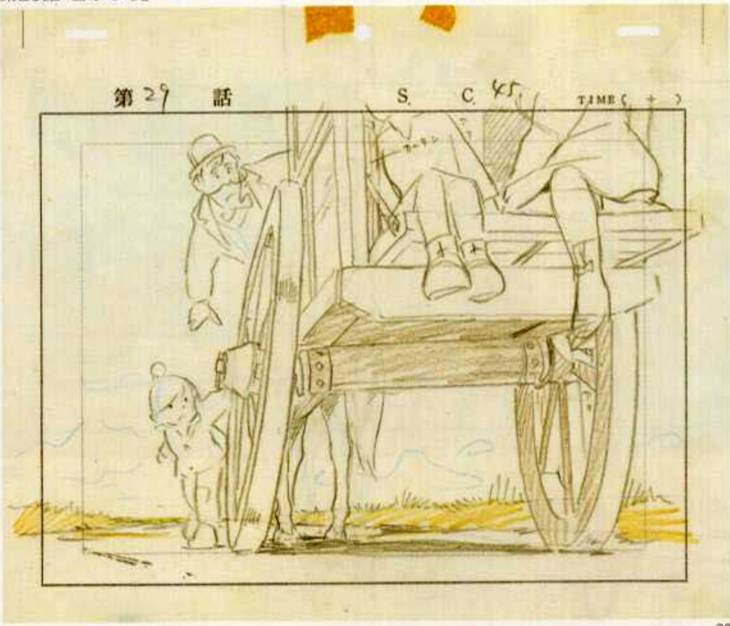
28

第23話「もうひとりのおかあさん」

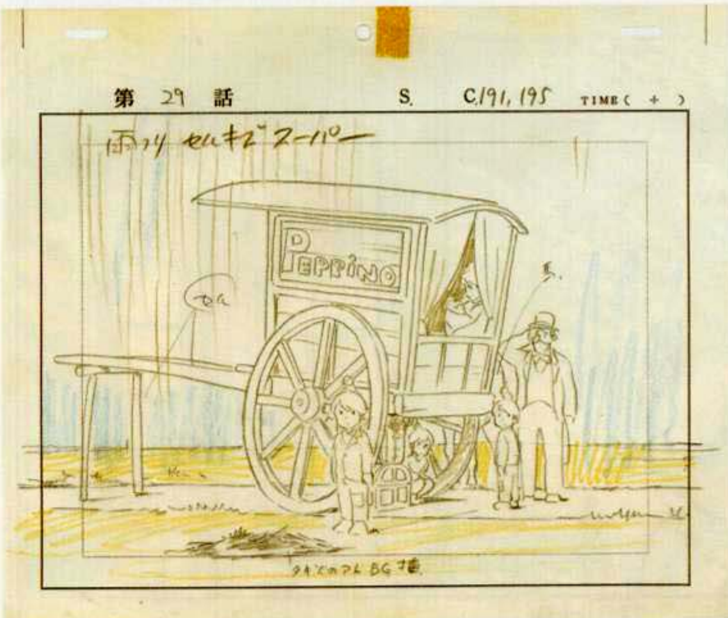


29

第29話「雪がふる」



30



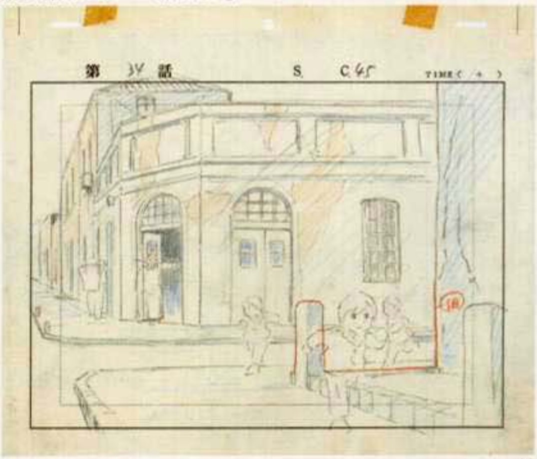
31

第30話「老ガウチョ カルロス」



32

第34話「ジェノバへ帰りたい」

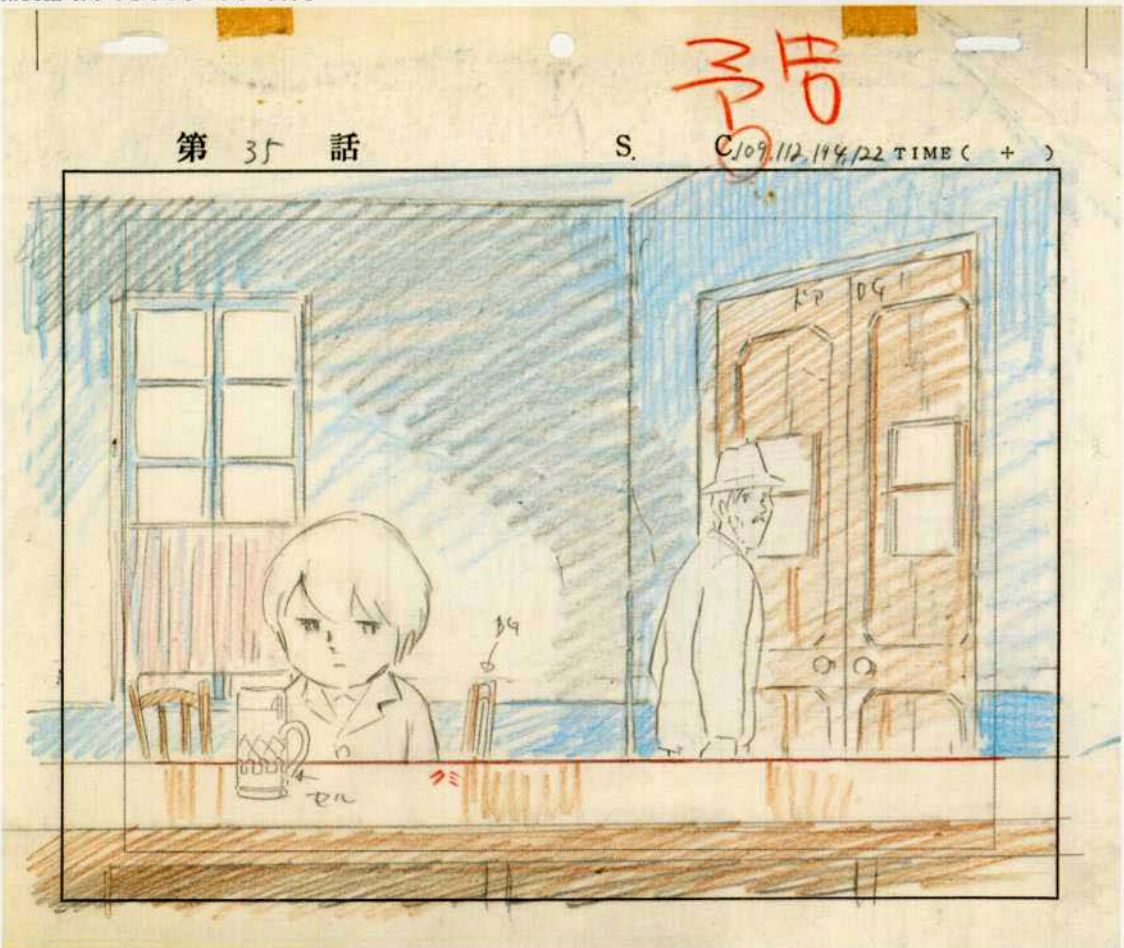


33



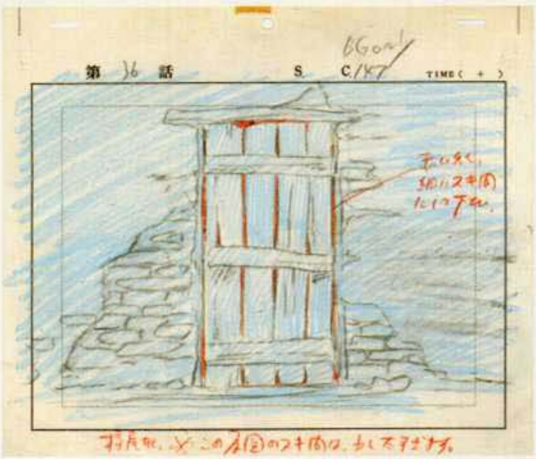
34

第35話「おかあさんのなつかしい文字」



35

第36話「さようならバイアブランカ」



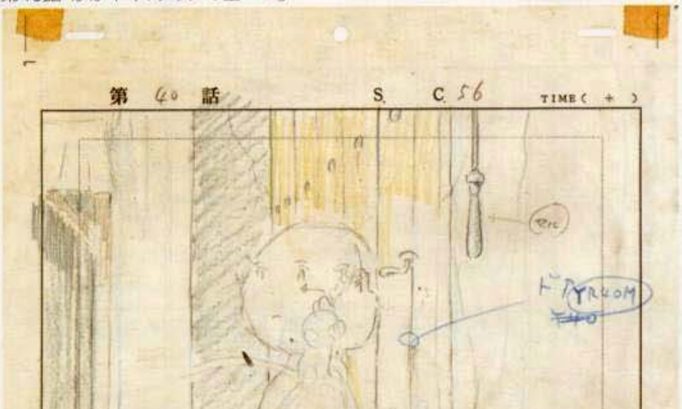
36

第41話「かあさんと帰れたら…」



37

第40話「かがやくイタリアの星一つ」



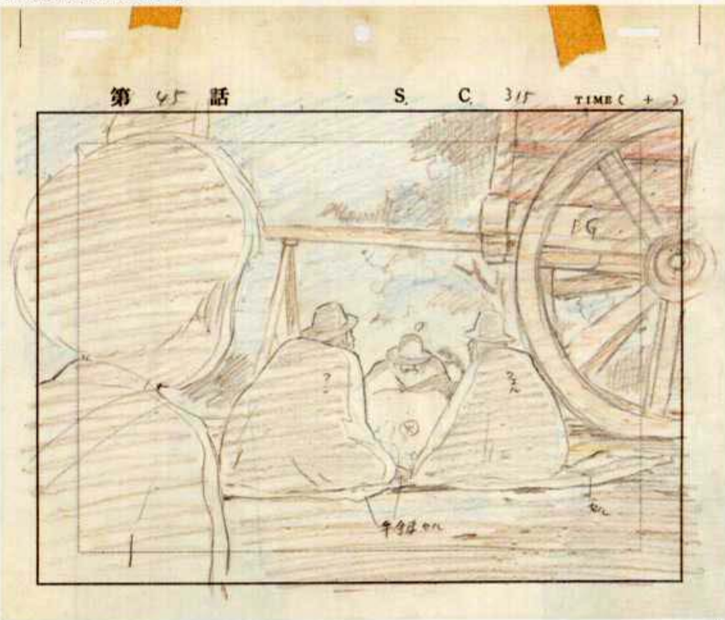
38

第42話「新しい友だちパブロ」



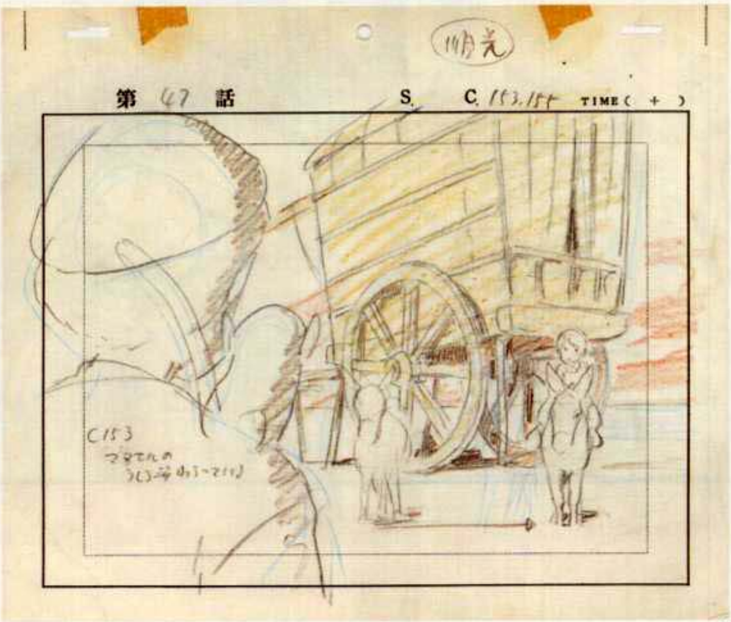
39

第45話「はるかな北へ」



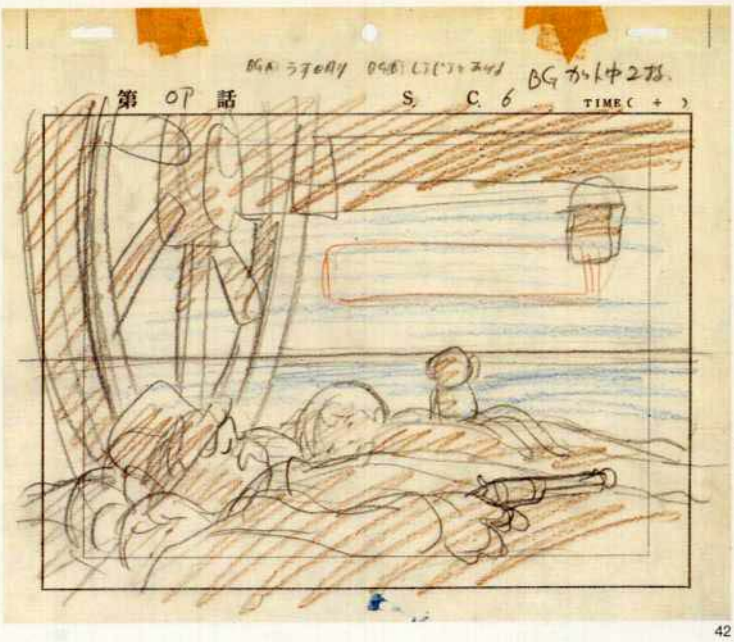
40

第47話「あの山の麓にかあさんが」



41

オープニング



42



未来少年コナン

Conan, The Boy in Future

1978年　演出／宮崎 駿　作画監督／大塚康生　美術監督／山本二三　制作／日本アニメーション

NHK初のテレビアニメーションシリーズで、宮崎駿が初めて演出としてシリーズ全体をまとめた。アレグザンダー・ケイの『残された人びと』が原作だが、後半はほぼ宮崎オリジナルの世界と物語で構築されている。舞台は最終戦争による破滅の淵からよみがえりつつある地球。「残され島」で育った自然児のコナンと、島に漂着した少女・ラナの運命的な出会いから物語ははじまる。高畑作品で培ってきた場面設定と画面構成（レイアウト）力を存分に活かしつつ、舞台やキャラクター、メカなどの設定、絵コンテ、原画チェックなど、八面六臂の活躍で、全26話のテレビシリーズをつくりあげた。

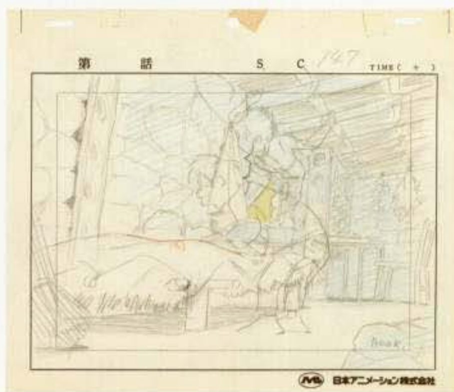


1

第1話「のこされ島」



2

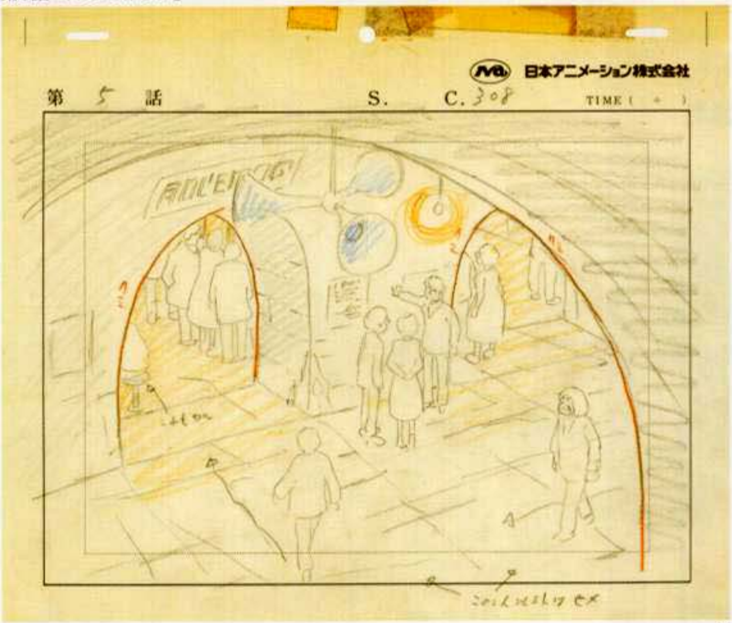


3



4

第5話「インダストリア」

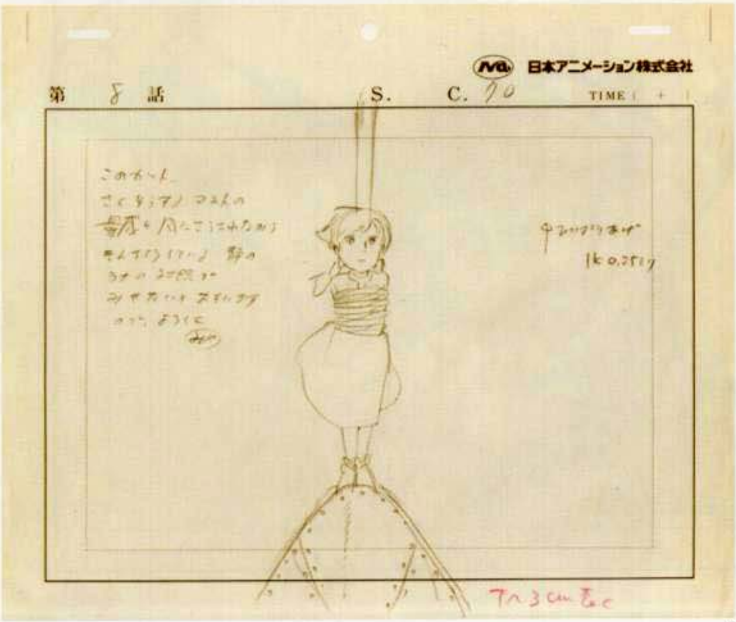


5

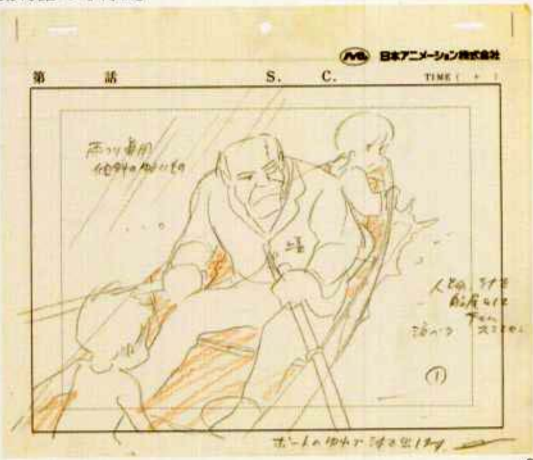
第8話「逃亡」



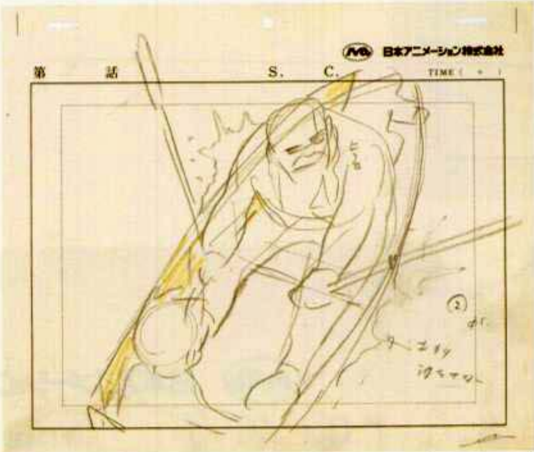
6



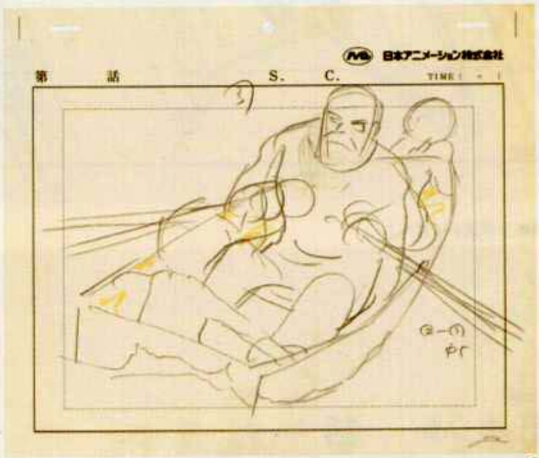
7


日本アニメーション株式会社
第 話
S. C.
TIME (+)

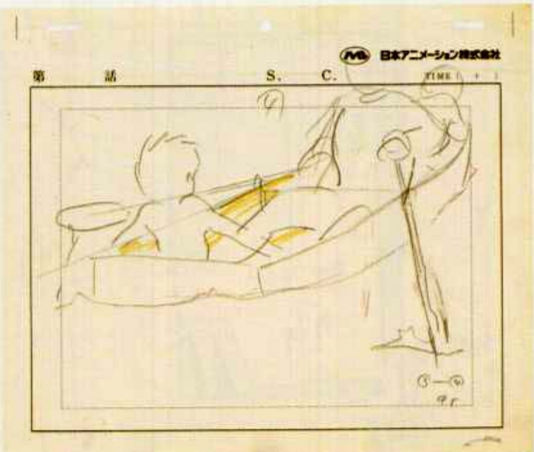
8


日本アニメーション株式会社
第 話
S. C.
TIME (+)

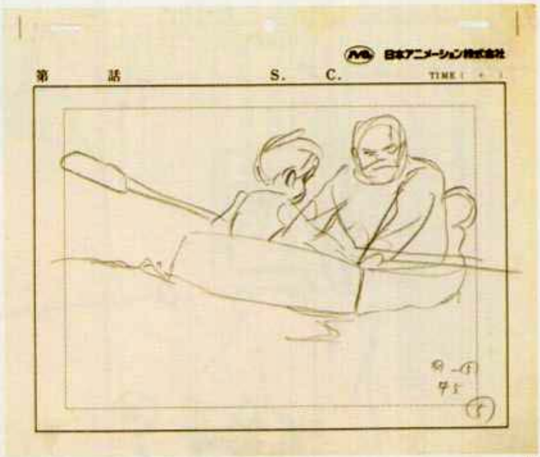
9


日本アニメーション株式会社
第 話
S. C.
TIME (+)

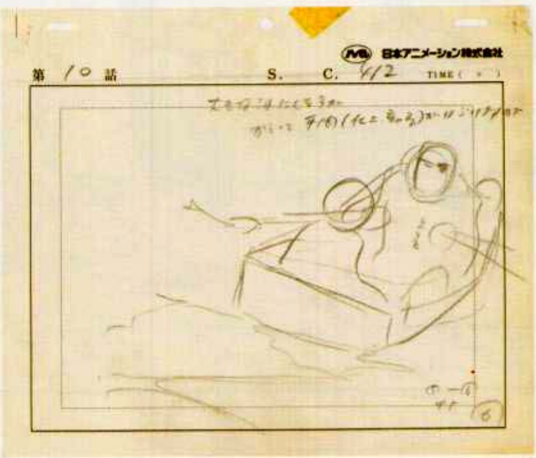
10


日本アニメーション株式会社
第 話
S. C.
TIME (+)

11

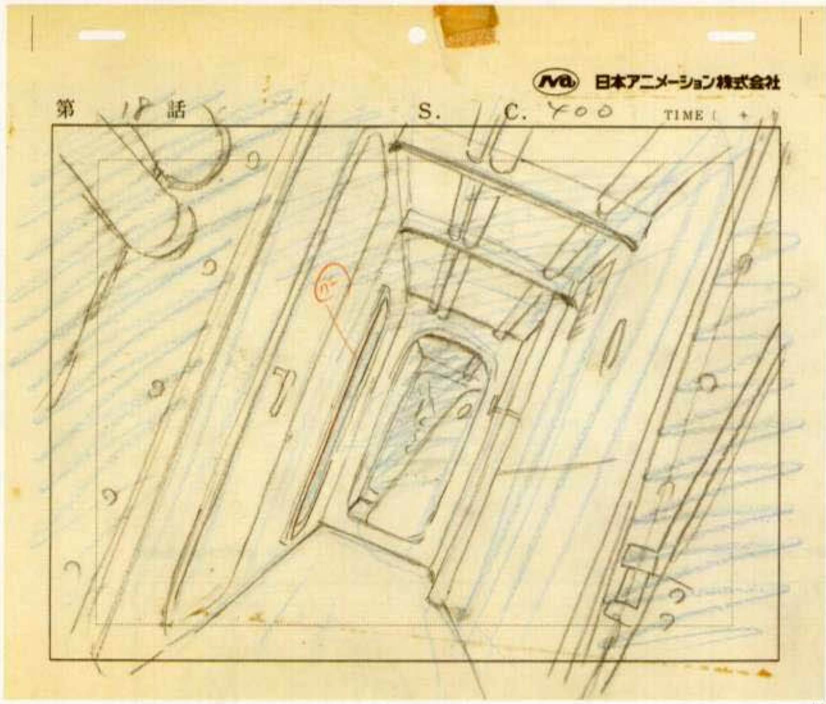

日本アニメーション株式会社
第 話
S. C.
TIME (+)

12


日本アニメーション株式会社
第 10 話
S. C. 412
TIME (+)

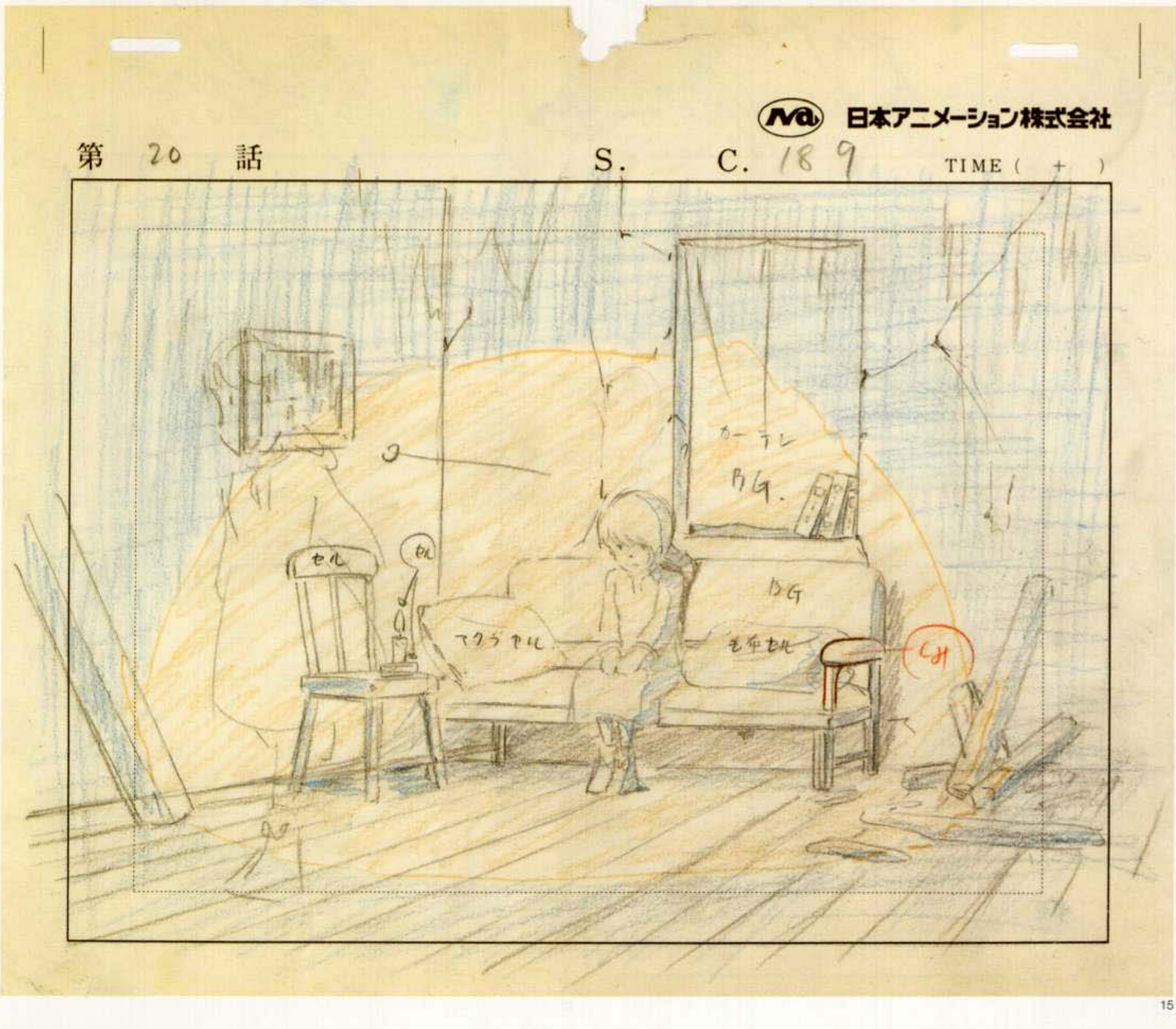
13

第18話「ガンボート」



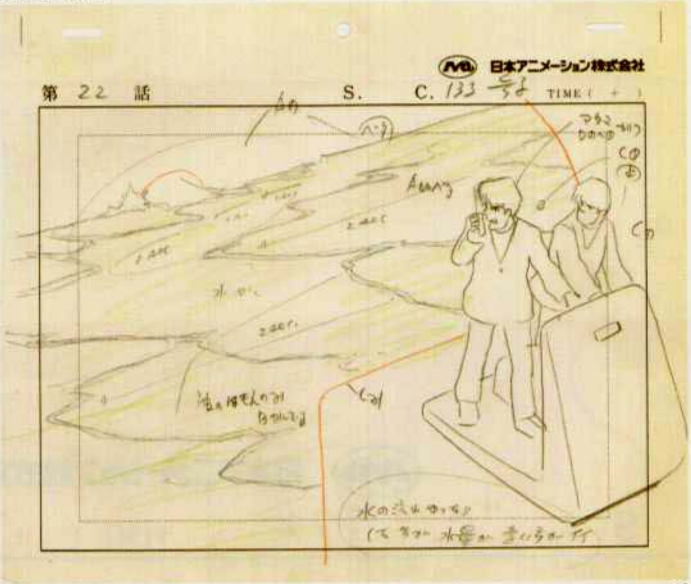
14

第20話「再びインダストリアへ」

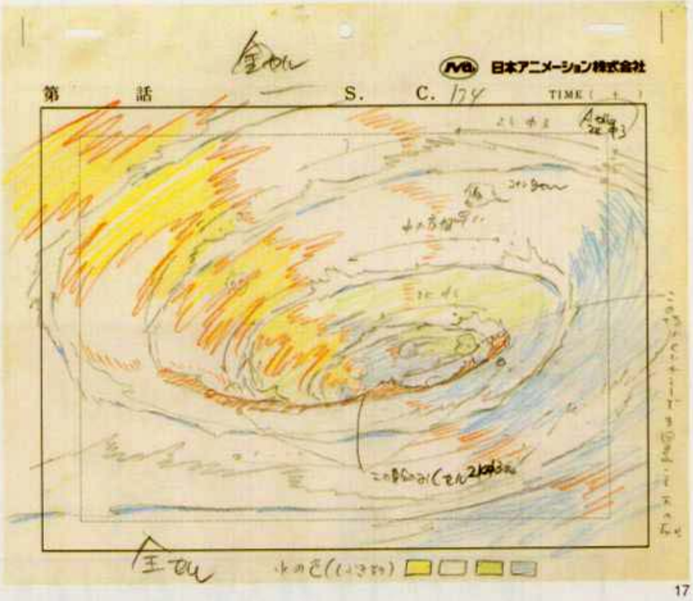


15

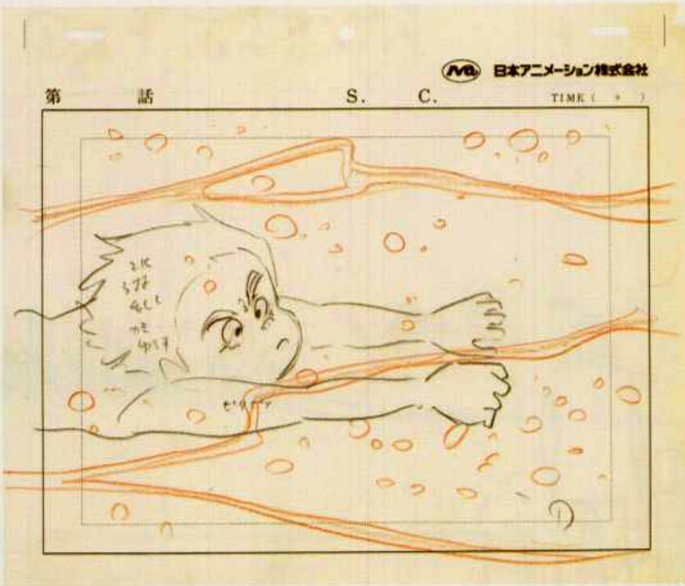
第22話「救出」



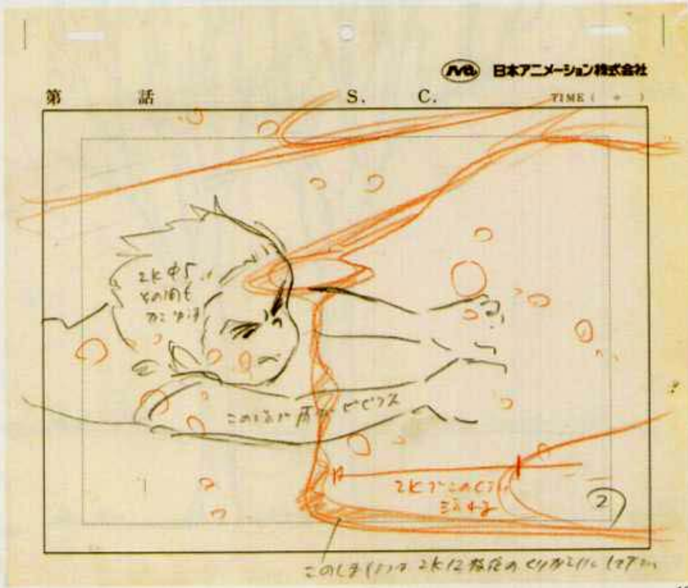
16



17

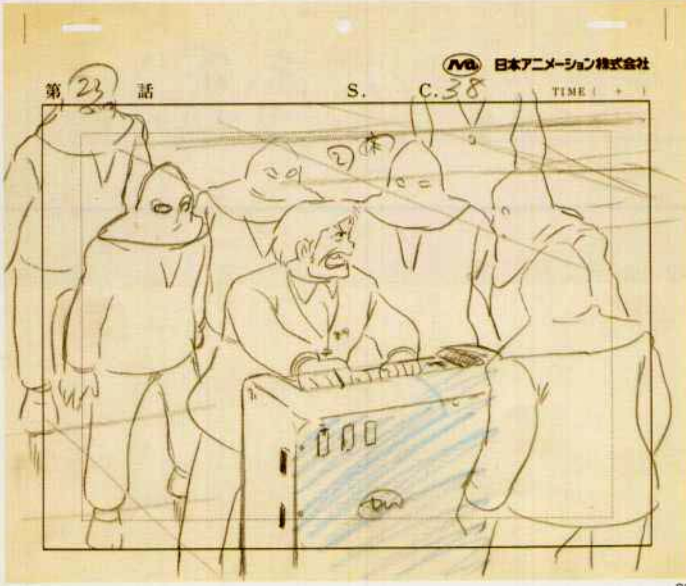


18

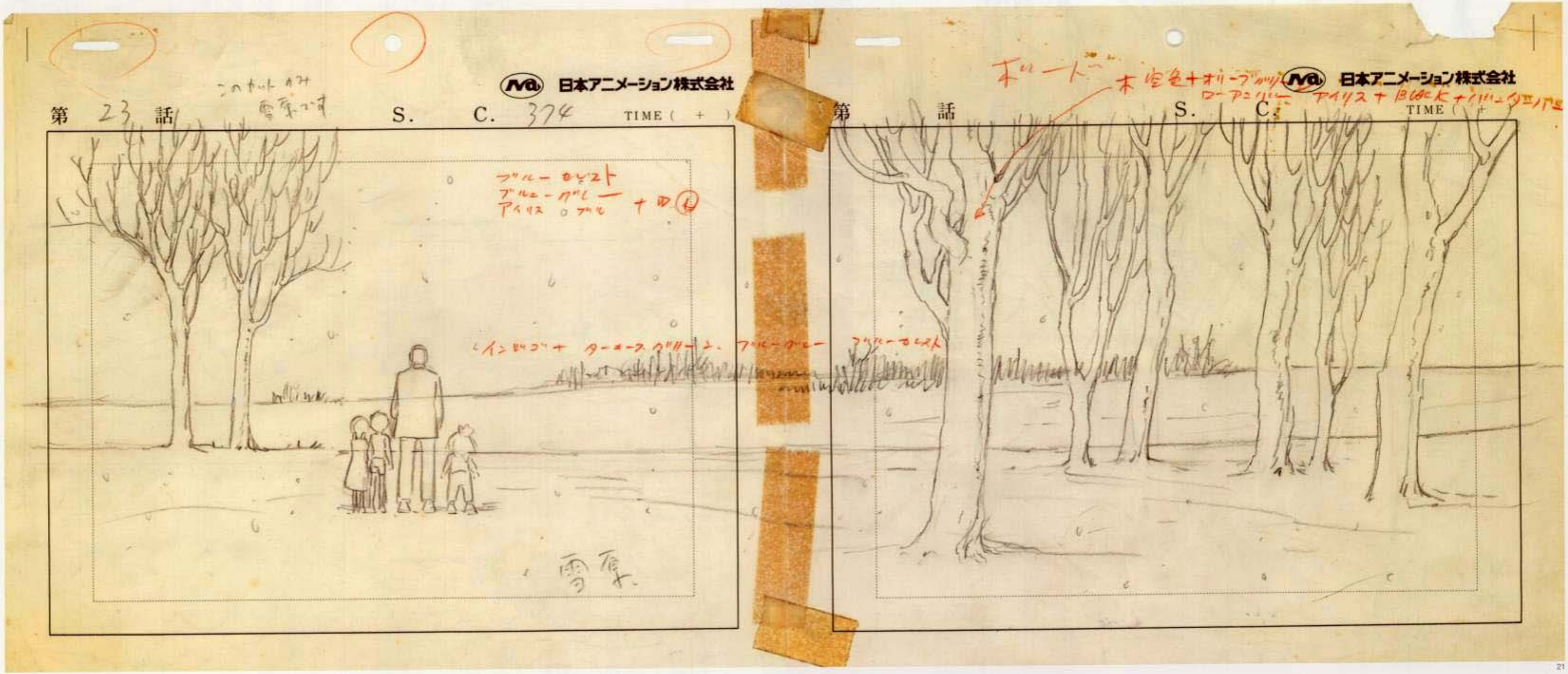


19

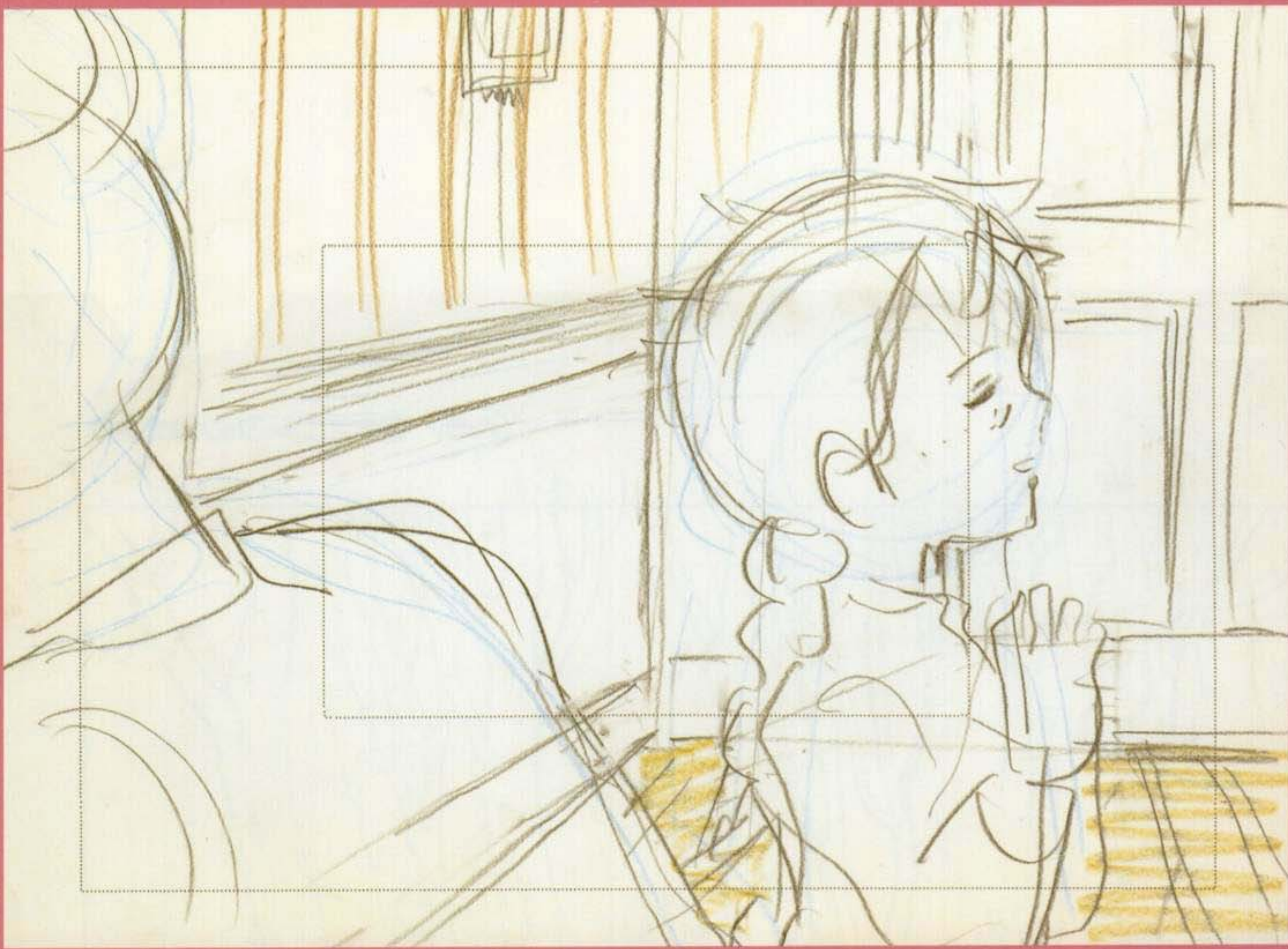
第23話「太陽塔」



20



21



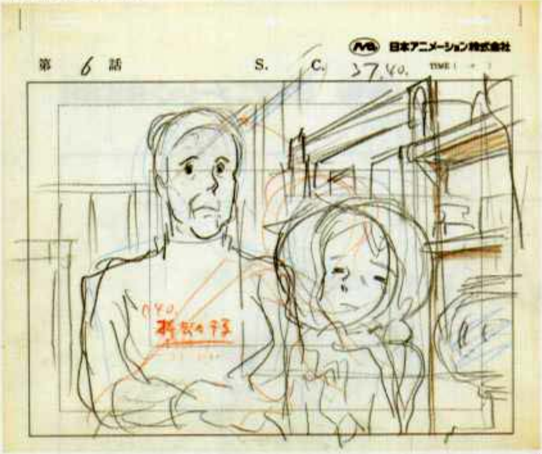
赤毛のアン

Anne of Green Gables

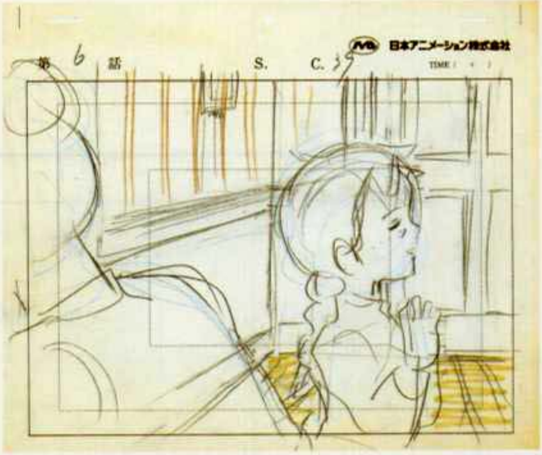
1979年 監督／高畑 勲 作画監督／近藤喜文 場面設定・画面構成／宮崎 駿（～15話） 場面構成／櫻井美知代（16話～）
美術監督／井岡雅宏 制作／日本アニメーション

ルーシー・モード・モンゴメリの同名小説を、高畑勲の監督でテレビアニメーション化。孤児でそばかすだらけで赤毛の女の子アンが、孤児院からカスバート家に引き取られ、徐々に成長していく姿を、1年間かけてじっくりと描いた。近藤喜文がキャラクターデザインと作画監督を務めた。美術監督は「アルプスの少女ハイジ」の井岡雅宏。レイアウトは、第15話までを宮崎駿が担当。宮崎が「ルパン三世 カリオストロの城」（1979）を監督するため降板した第16話以降は、櫻井美知代が後を引き継いだ。

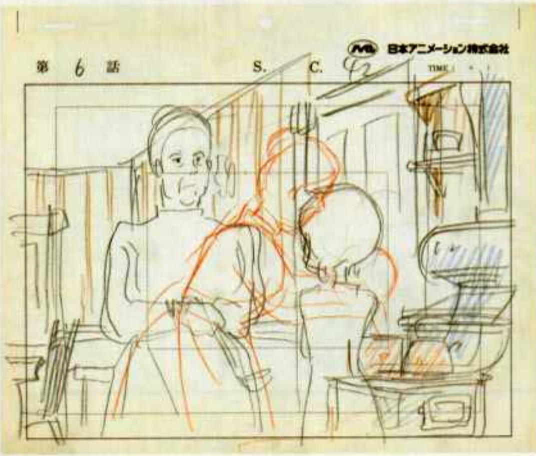
第6話「グリーン・ゲイブルズのアン」



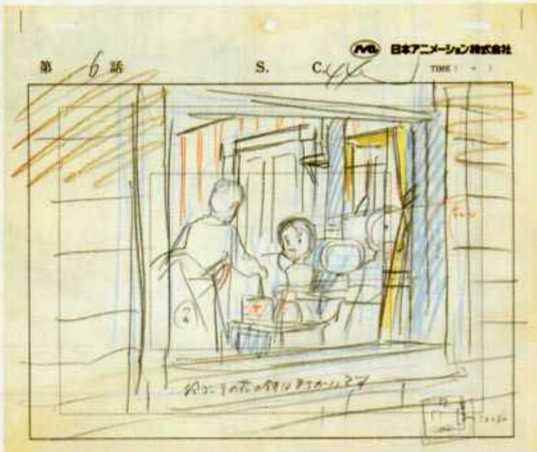
1



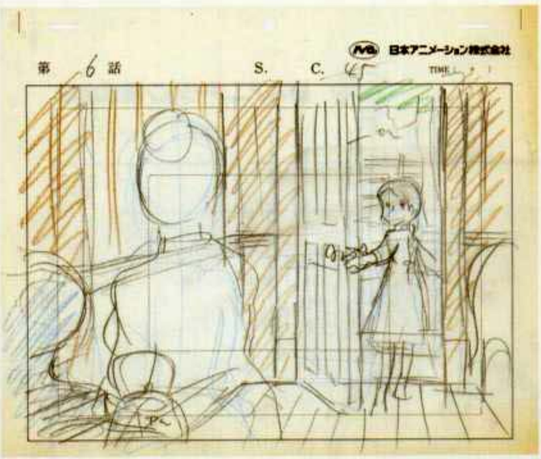
2



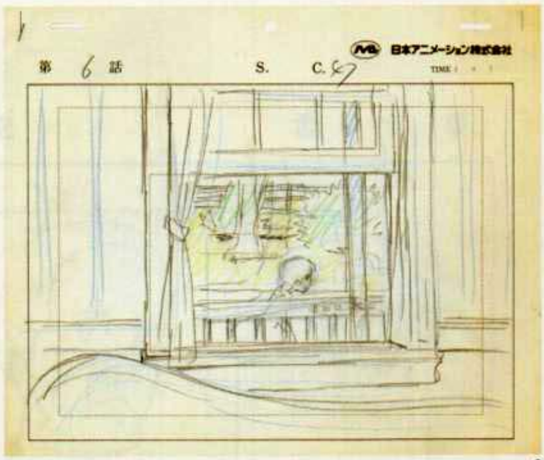
3



4



5

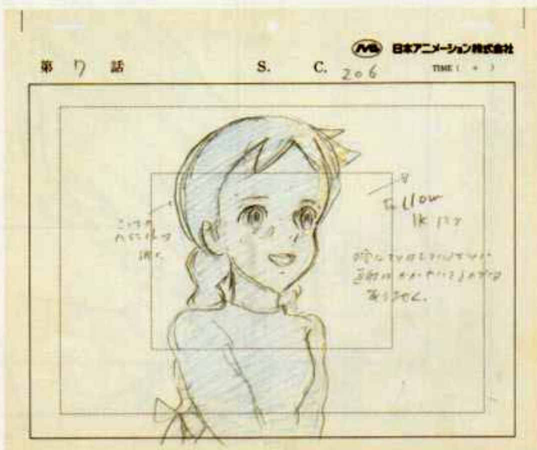


6

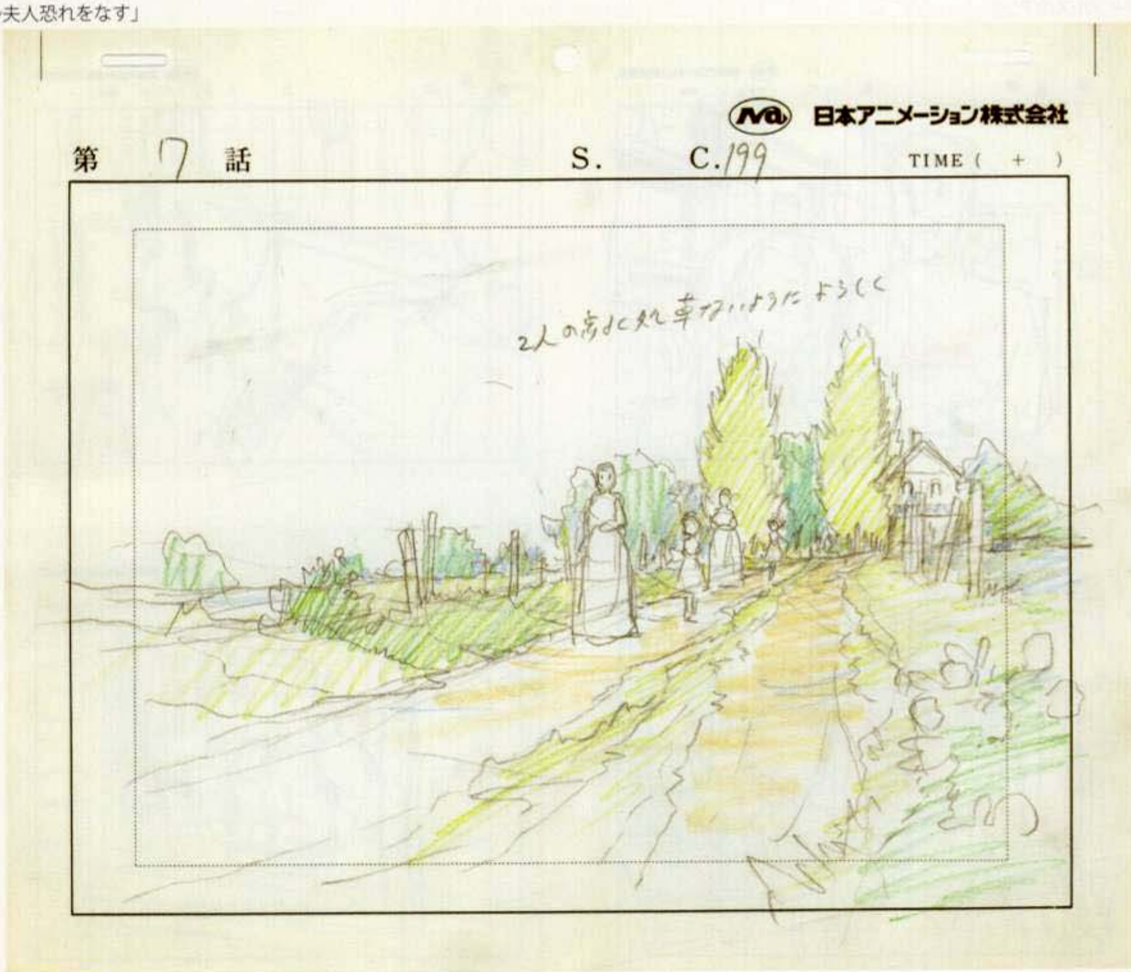
第7話「レイチェル夫人恐れをなす」



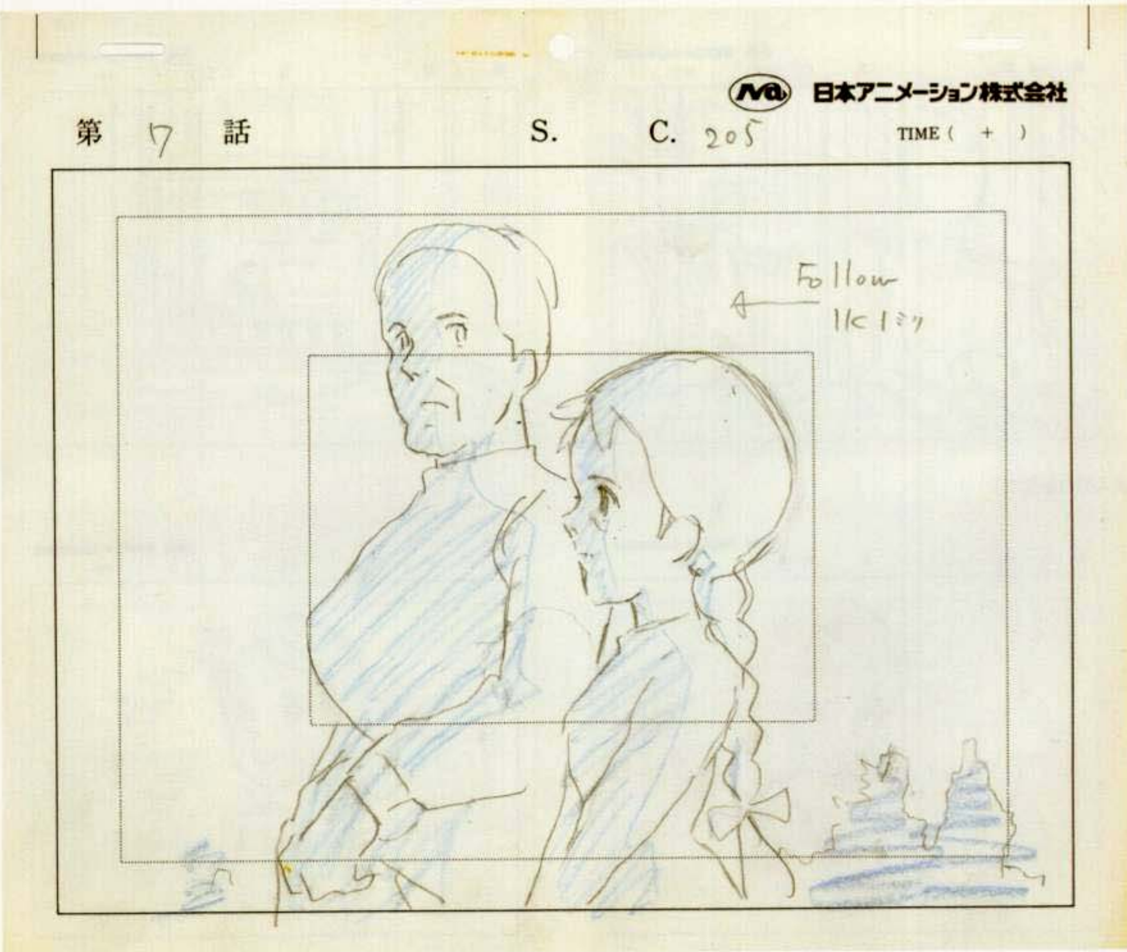
7



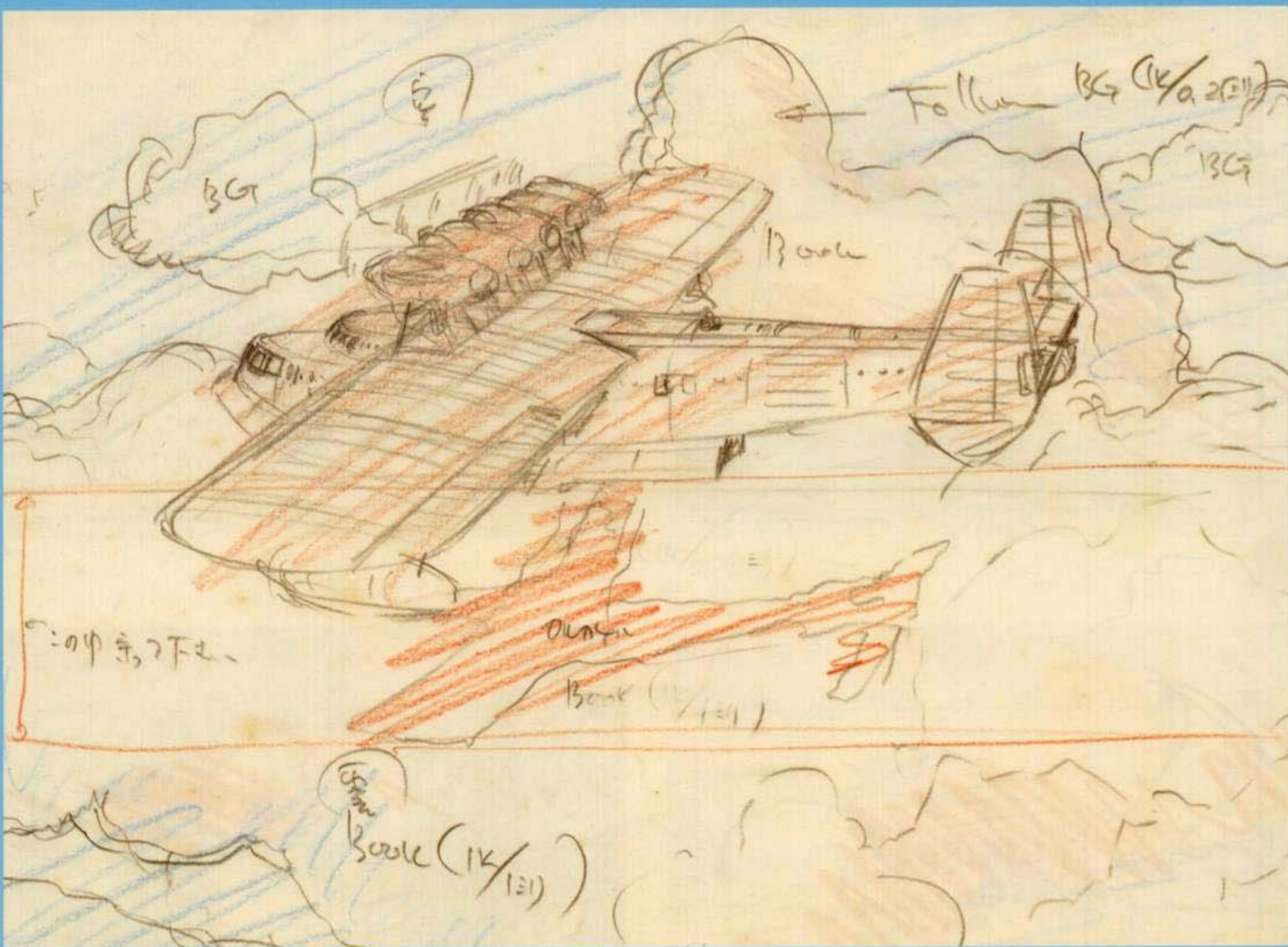
8


日本アニメーション株式会社
第 17 話
S. C.199
TIME (+)

9


日本アニメーション株式会社
第 17 話
S. C. 205
TIME (+)
Follow

10

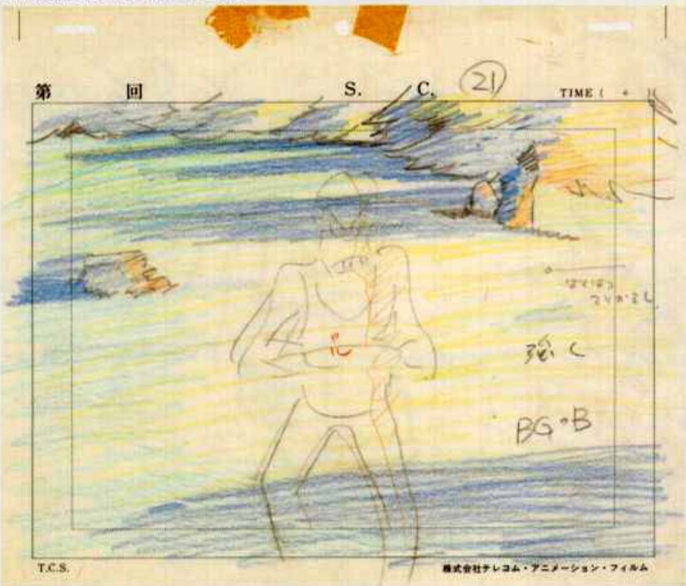


ルパン三世（第2シリーズ）

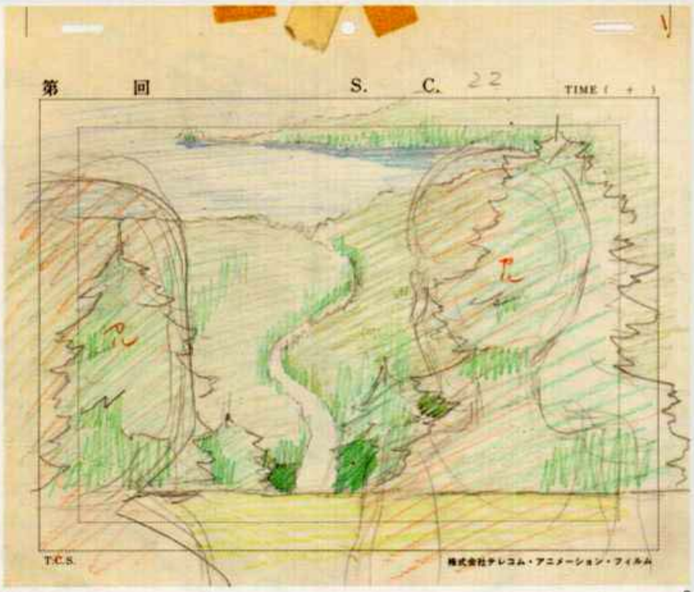
Lupin the Third

1980年　演出／宮崎 駿（照樹務名義）　作画監督／北原健雄　丹内司　美術監督／山本二三　制作／東京ムービー新社（現トムス・エンタテインメント）

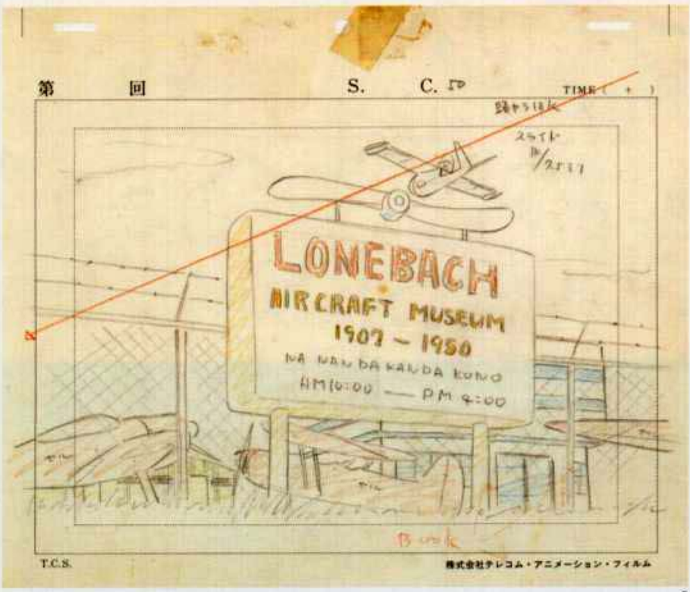
1971〜72年に放送されたテレビシリーズ「ルパン三世」には、高畑勲と宮崎駿が演出として、シリーズの途中から参加。本作は、その5年後の1977〜80年に放映された新シリーズで、宮崎駿はペンネーム「照樹務」名義で2本のみ演出を担当した（ペンネームは当時宮崎が在籍し、本作や「ルパン三世 カリオストロの城」（1979）を手がけたアニメーションスタジオ「テレコム・アニメーションフィルム」の"テレコム"からとられた）。第145話「死の翼アルバトロス」、最終話（第155話）「さらば愛しきルパンよ」ともに、アクション満載の作品であり、テレビシリーズの一本とは思えない程の画面構成と密度の高さをもった快作となった。


第 回 S. C. 21 TIME (+)
BG・B
T.C.S.
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

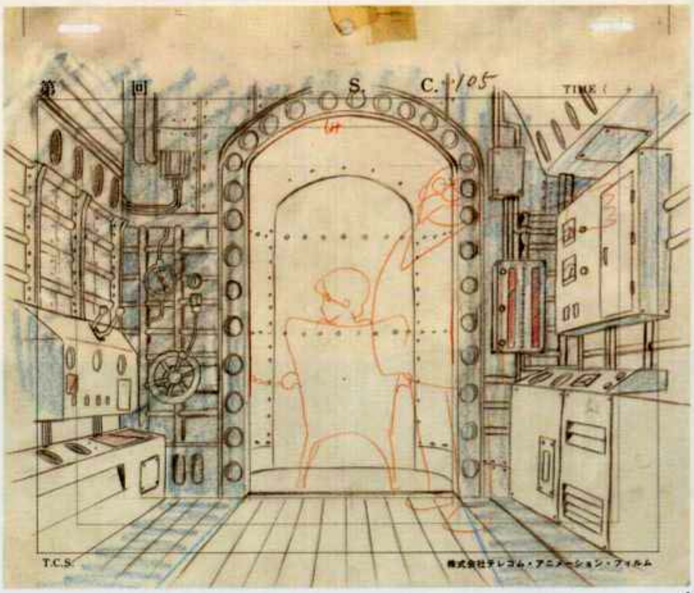
1


第 回 S. C. 22 TIME (+)
T.C.S.
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

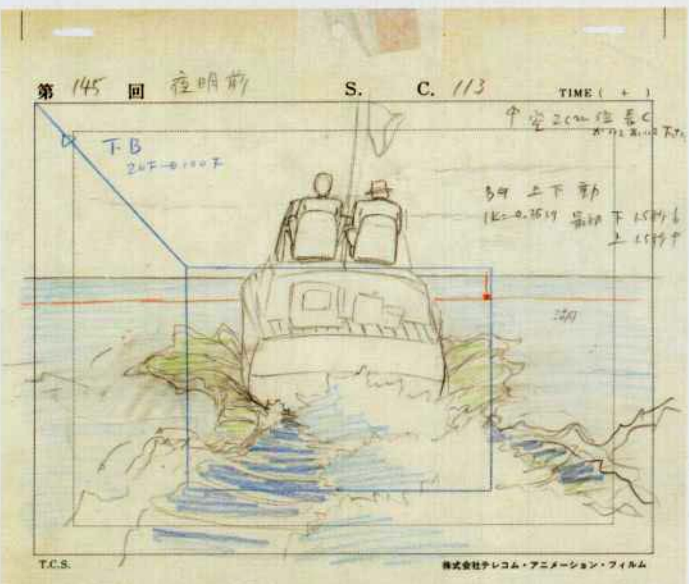
2


第 回 S. C. 50 TIME (+)
LONEBACH
AIRCRAFT MUSEUM
1907 – 1950
AM10:00 — PM 4:00
T.C.S.
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

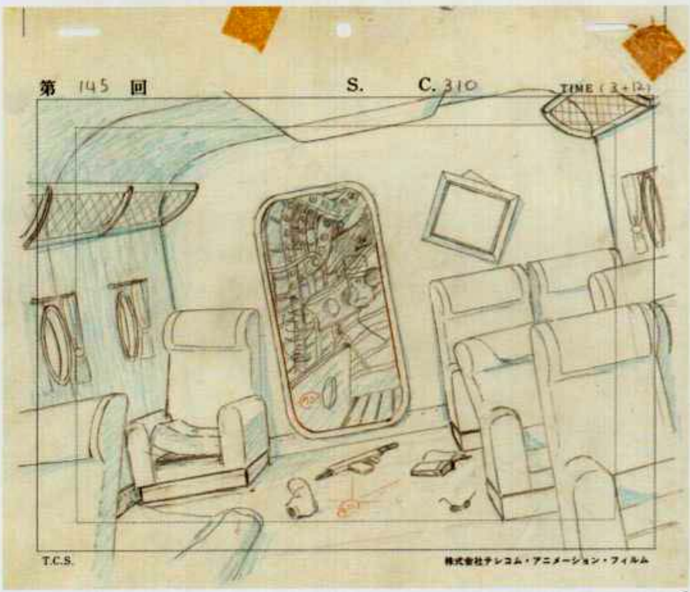
3


第 回 S. C. 105 TIME (+)
T.C.S.
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

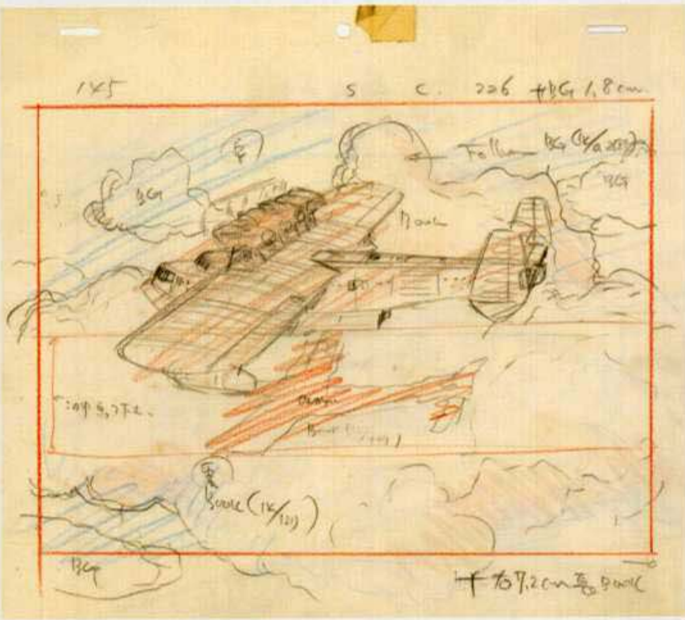
4


第 145 回 S. C. 113 TIME (+)
T.B
T.C.S.
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

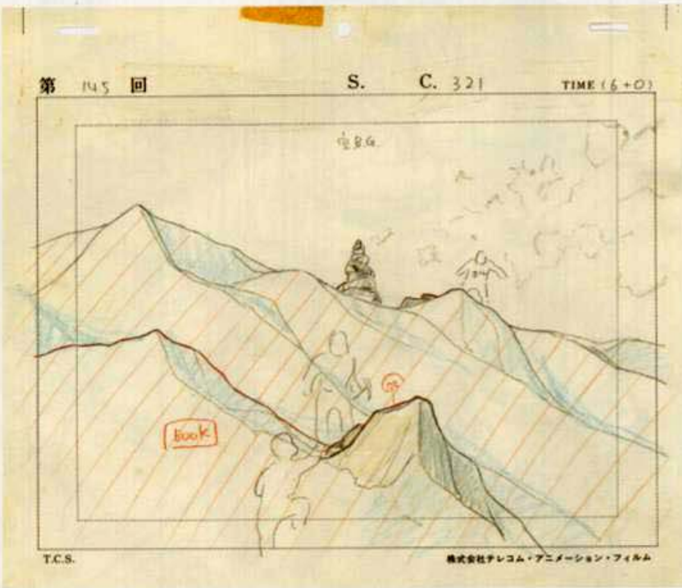
5


第 145 回 S. C. 310 TIME (+)
T.C.S.
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

6

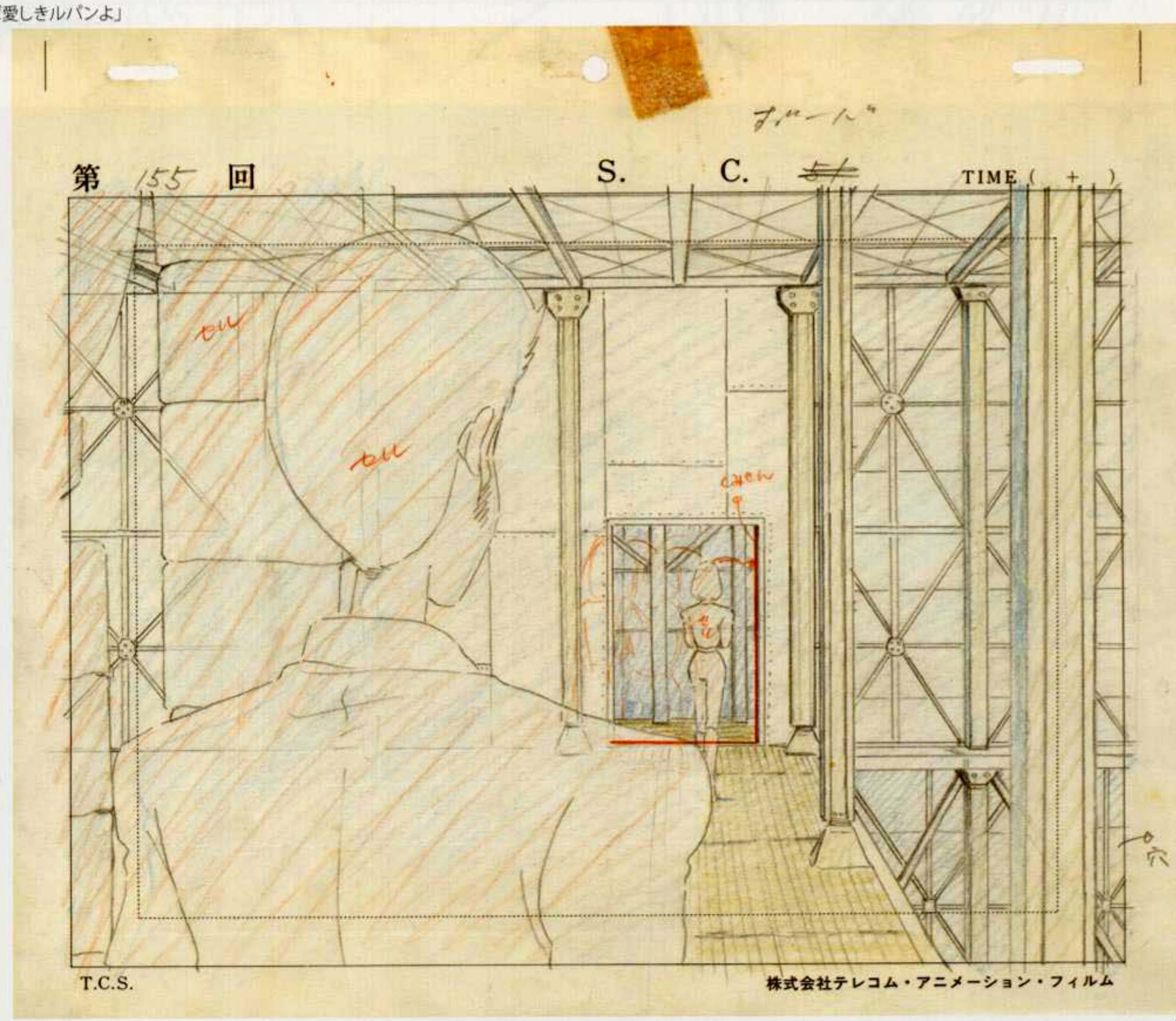


7

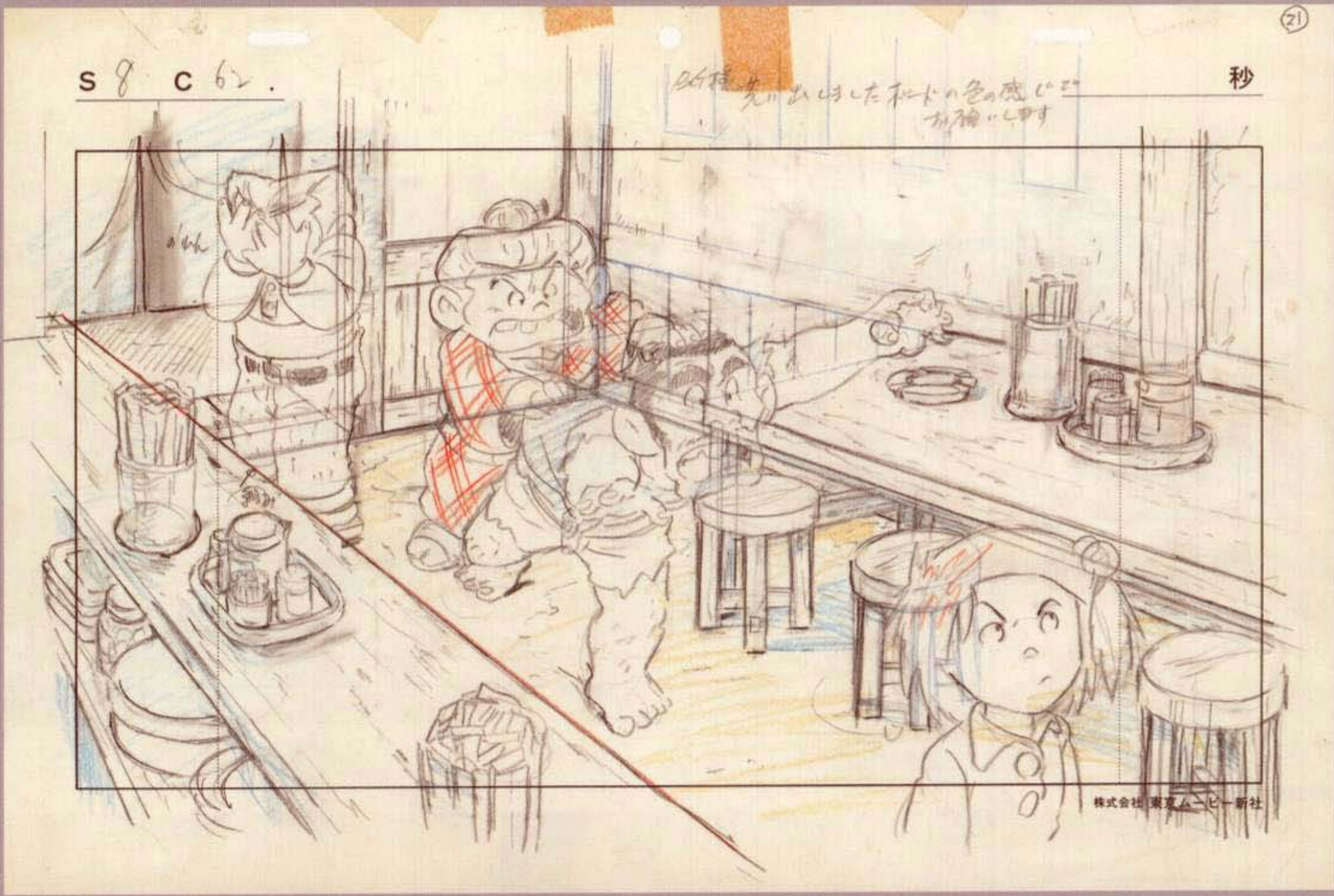


8

第155話「さらば愛しきルパンよ」



9

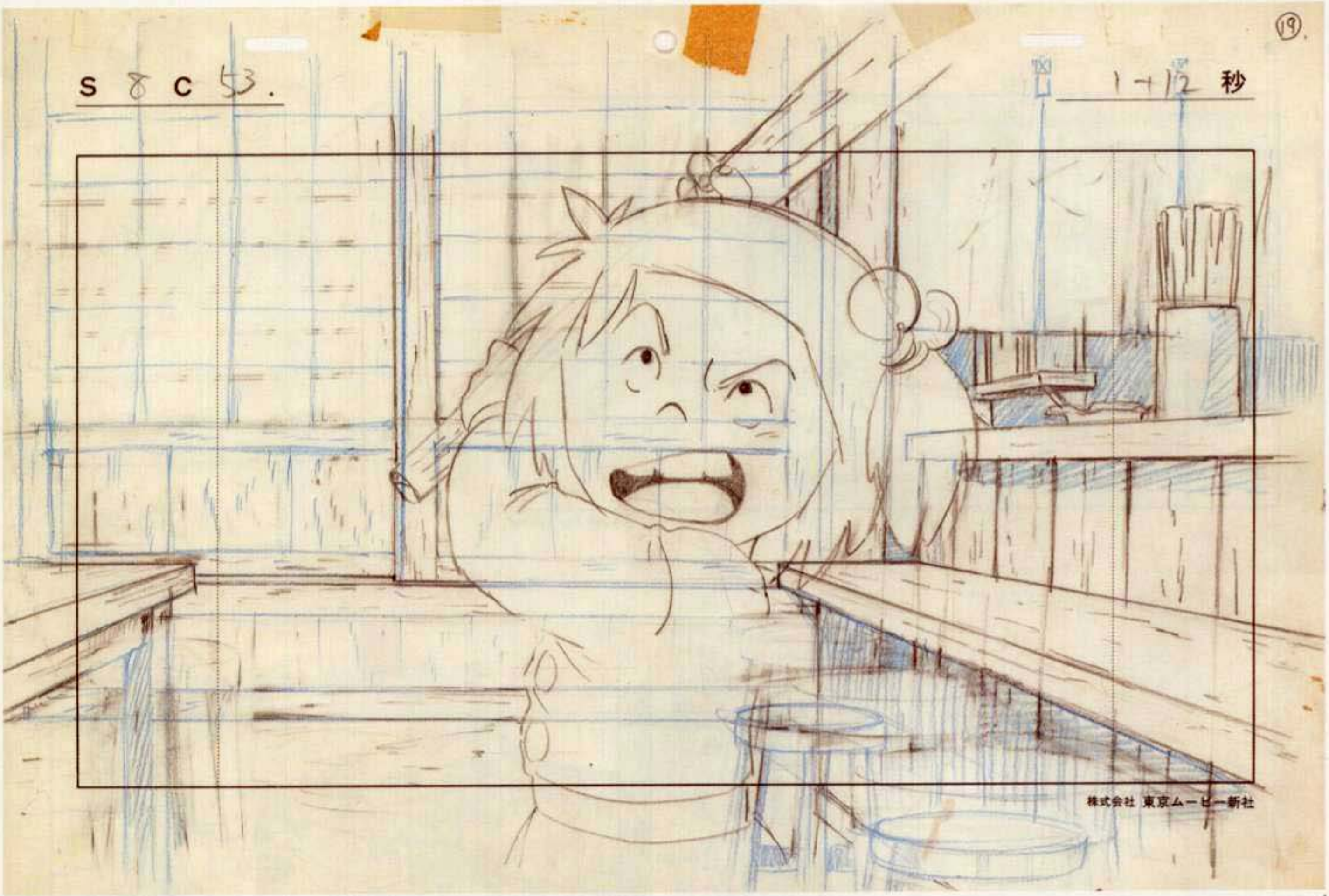


じゃりン子チエ

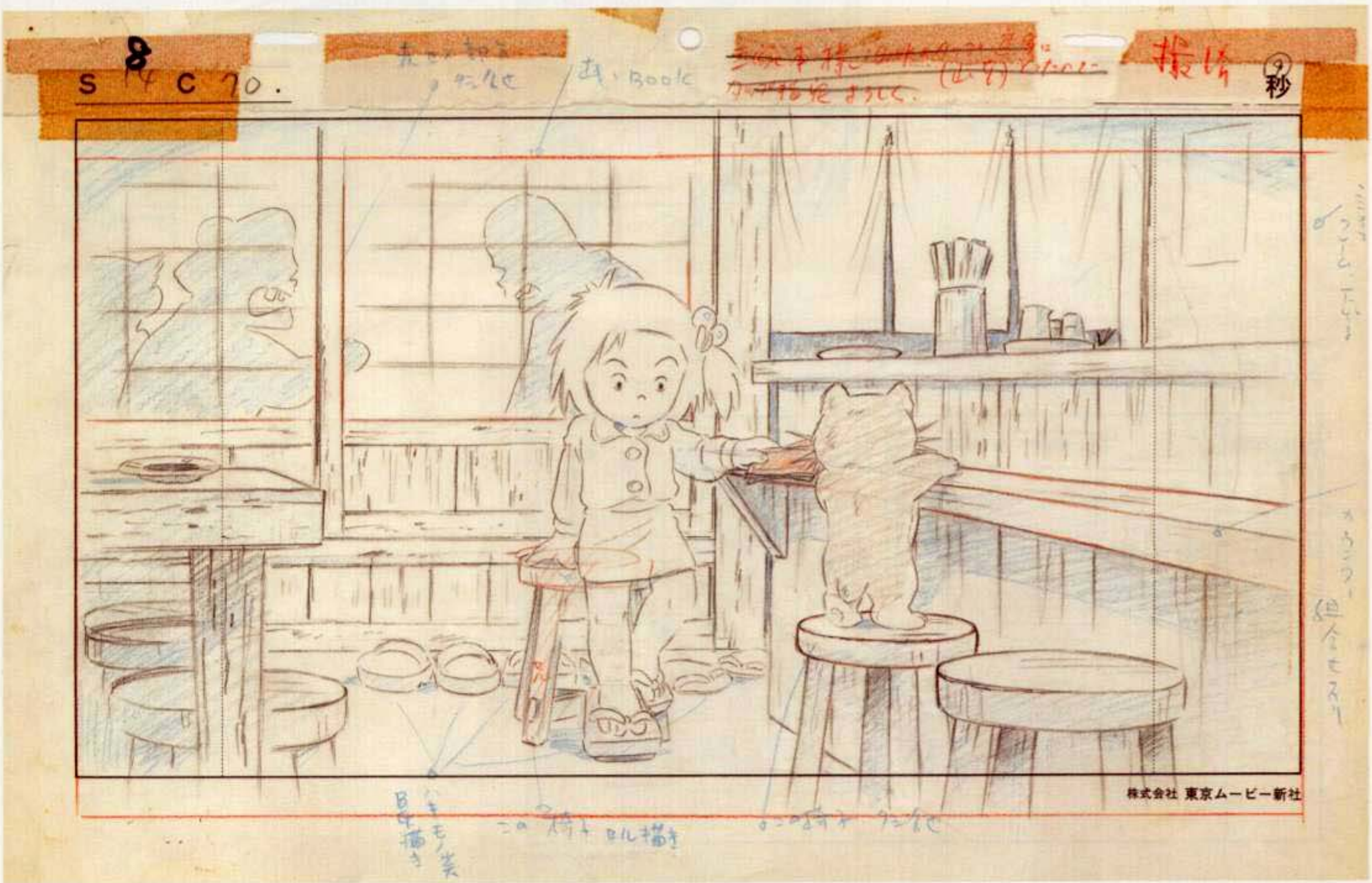
Downtown Story

1981年 監督／高畑 勲 作画監督／小田部羊一 大塚康生 美術／山本二三 制作／東京ムービー新社(現トムス・エンタテインメント)

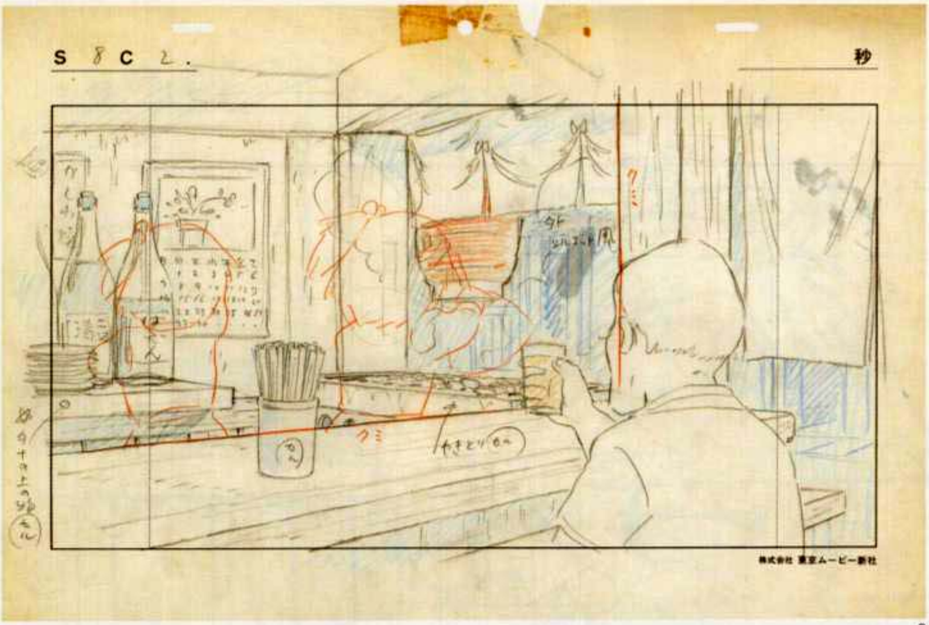
はるき悦巳原作の同名漫画(双葉社刊)を、高畑勲が映画化。主人公はバクチと喧嘩に明け暮れるヤクザな父親・テツに代わって、ホルモン焼き屋を切り盛りしているしっかり者の小学生チエ。大阪の下町を舞台に個性あふれる人々が織り成す人情喜劇ともいうべき一編である。高畑らメインスタッフは、原作漫画の持つキャラクターや背景を生かしつつ、実際に舞台となった大阪の町をロケハン。制作を担当したテレコム・アニメーションフィルムのスタッフとともに、大阪の町並みを実感あふれるタッチで描写した。西川のりおら、大阪出身の漫才師や落語家などを配したキャスティングも話題になった。



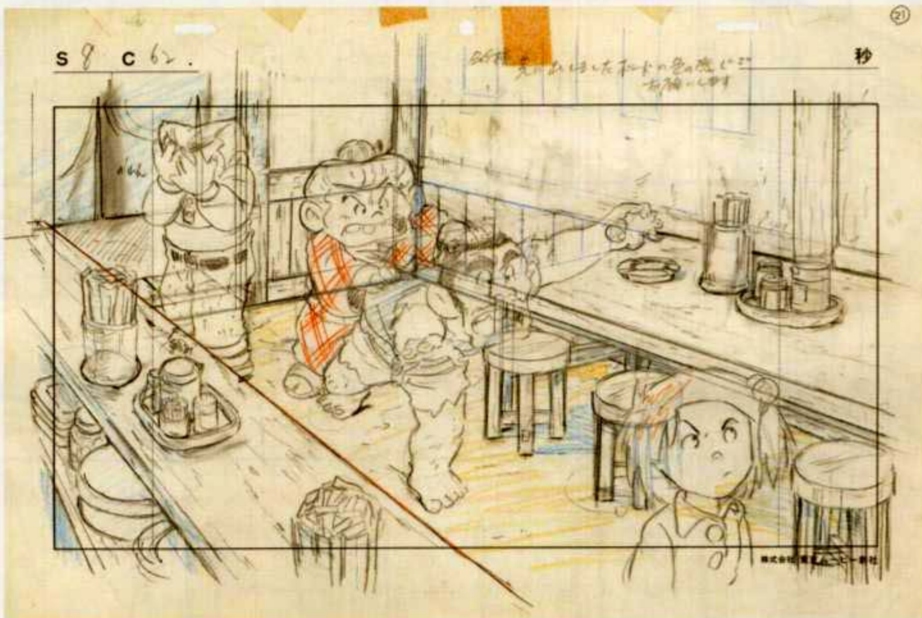
1



2



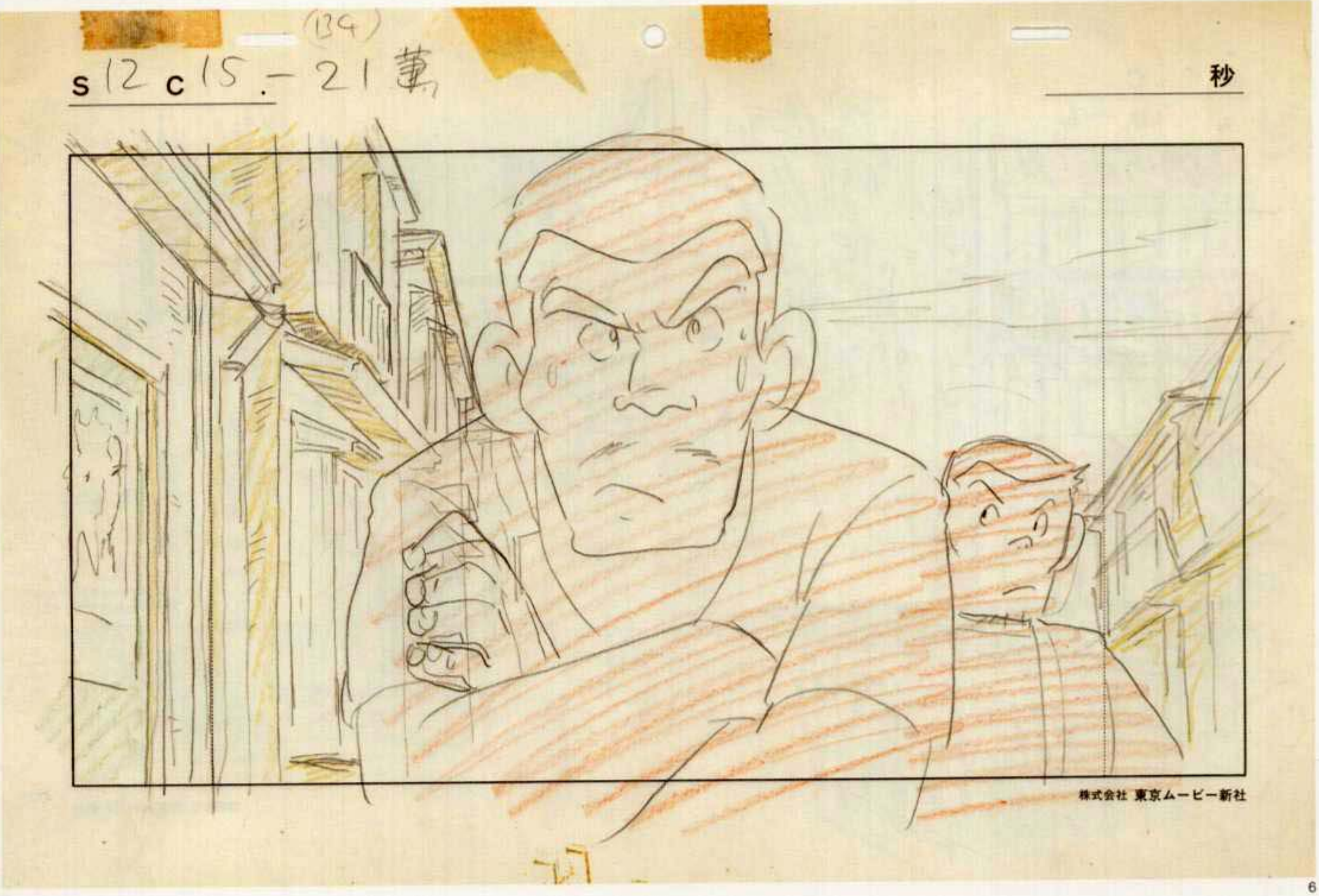
3



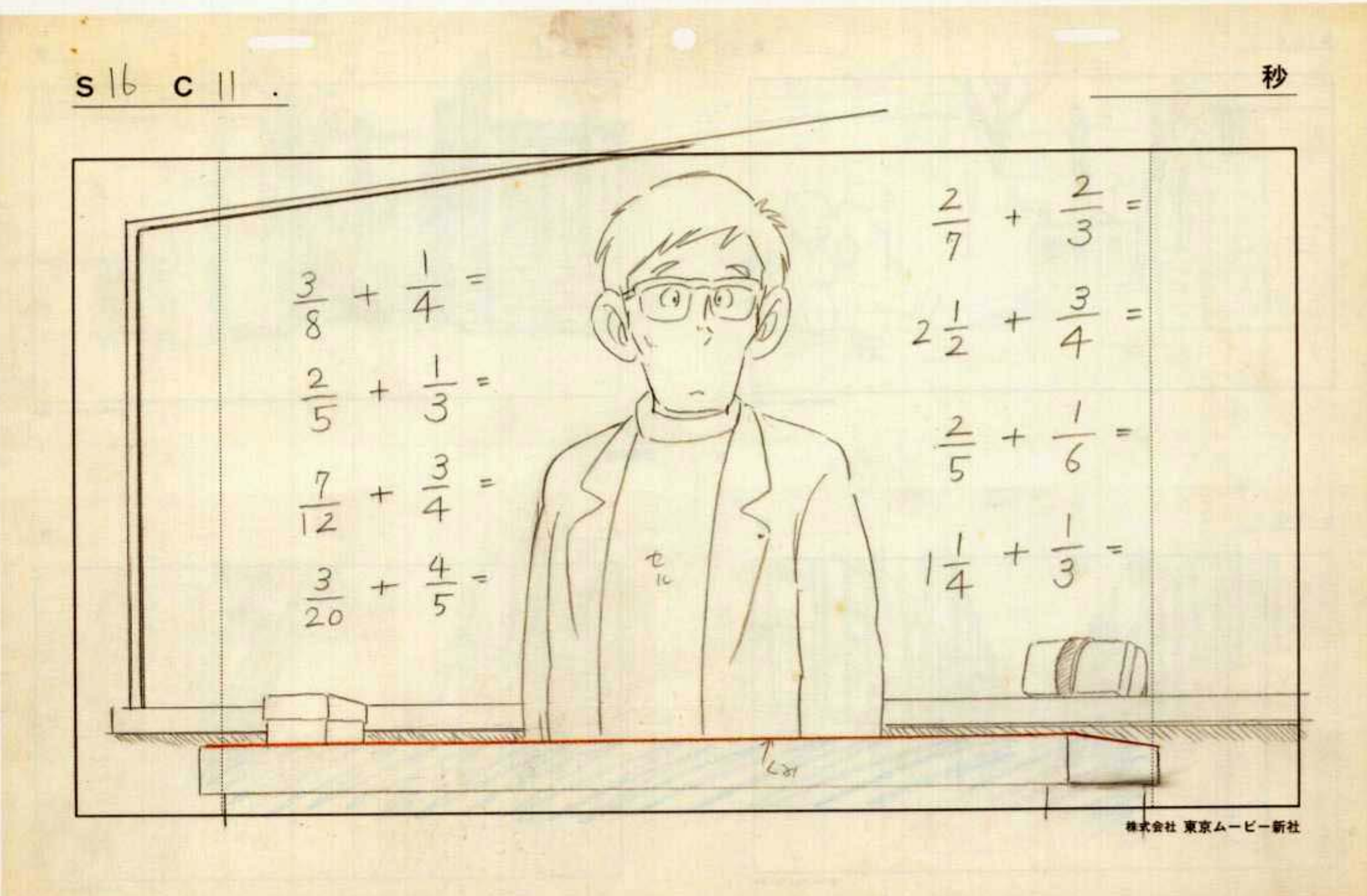
4



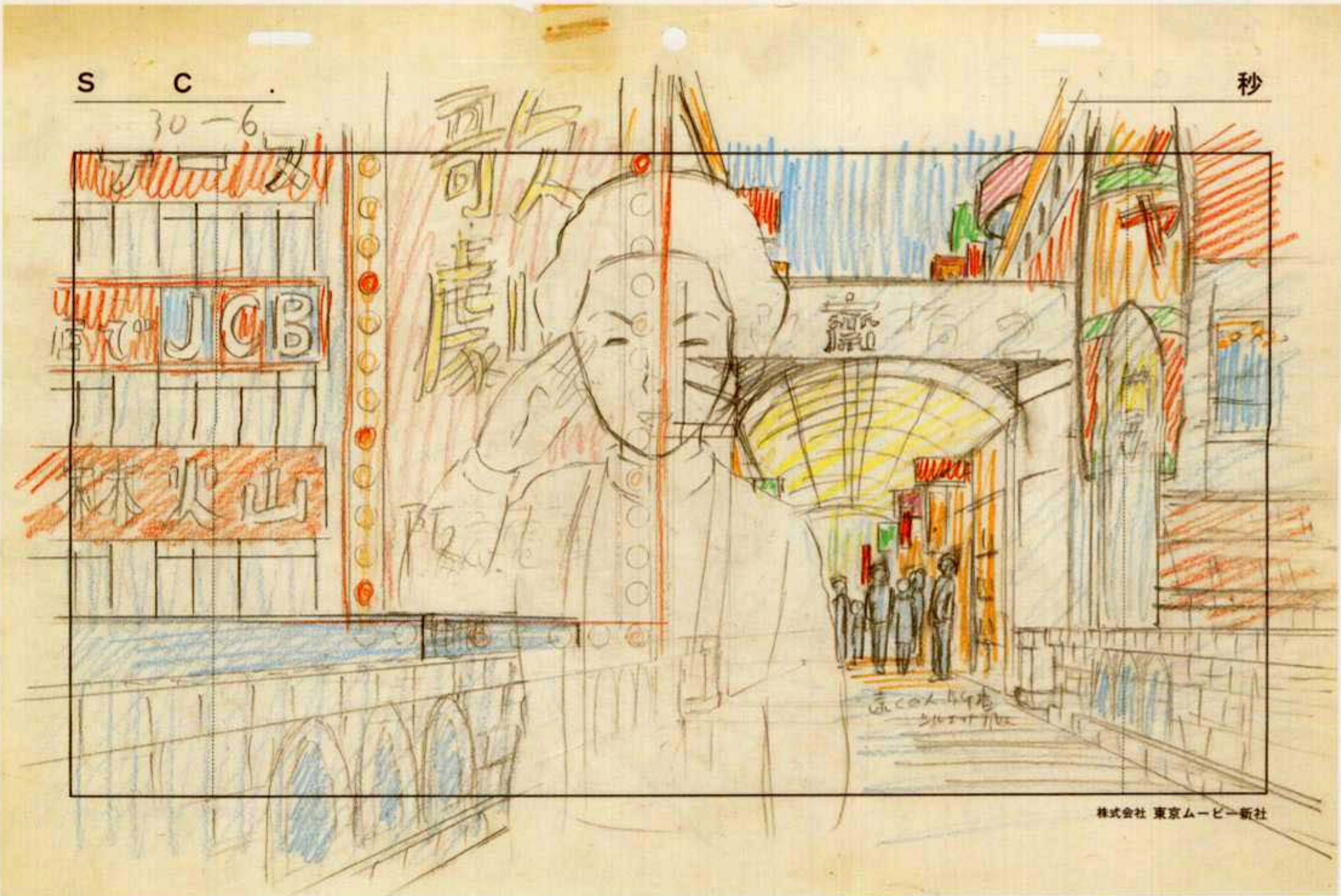
5


(134)
S 12 C 15. - 21 萬
秒
株式会社 東京ムービー新社

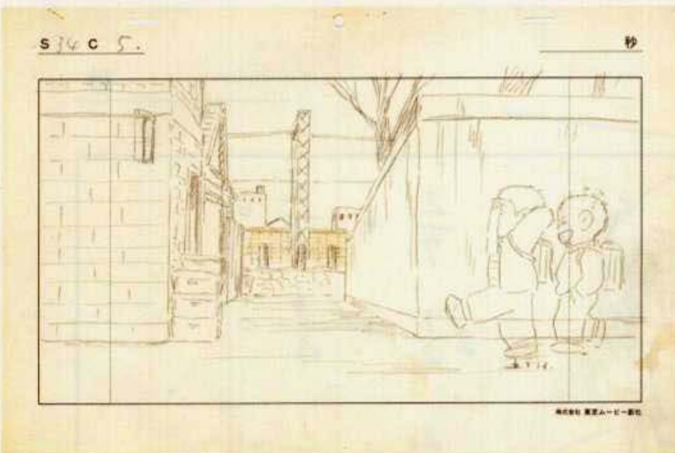
6


S 16 C 11.
秒
3/8 + 1/4 =
2/5 + 1/3 =
7/12 + 3/4 =
3/20 + 4/5 =
2/7 + 2/3 =
2 1/2 + 3/4 =
2/5 + 1/6 =
1 1/4 + 1/3 =
株式会社 東京ムービー新社

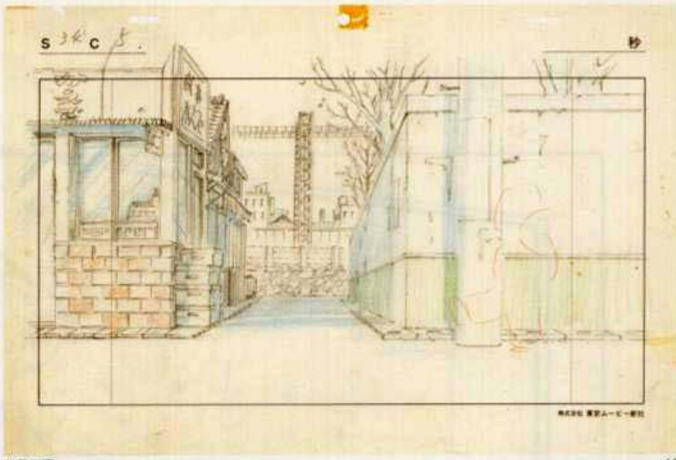
7



8

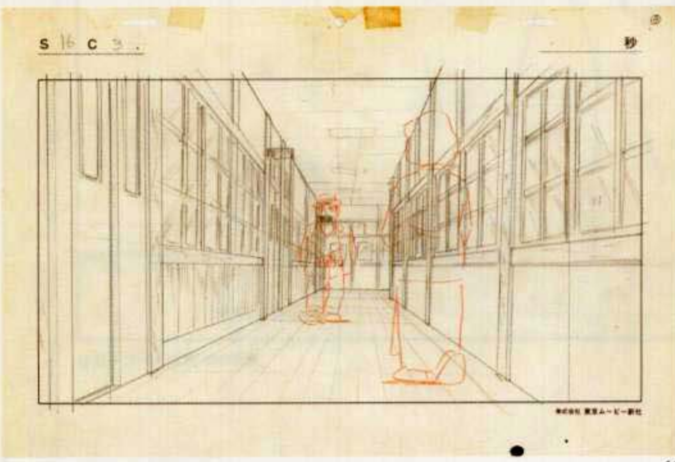


9

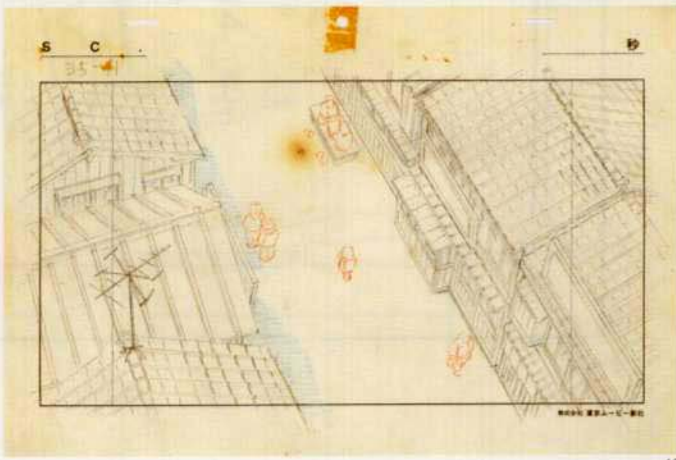


背景原図

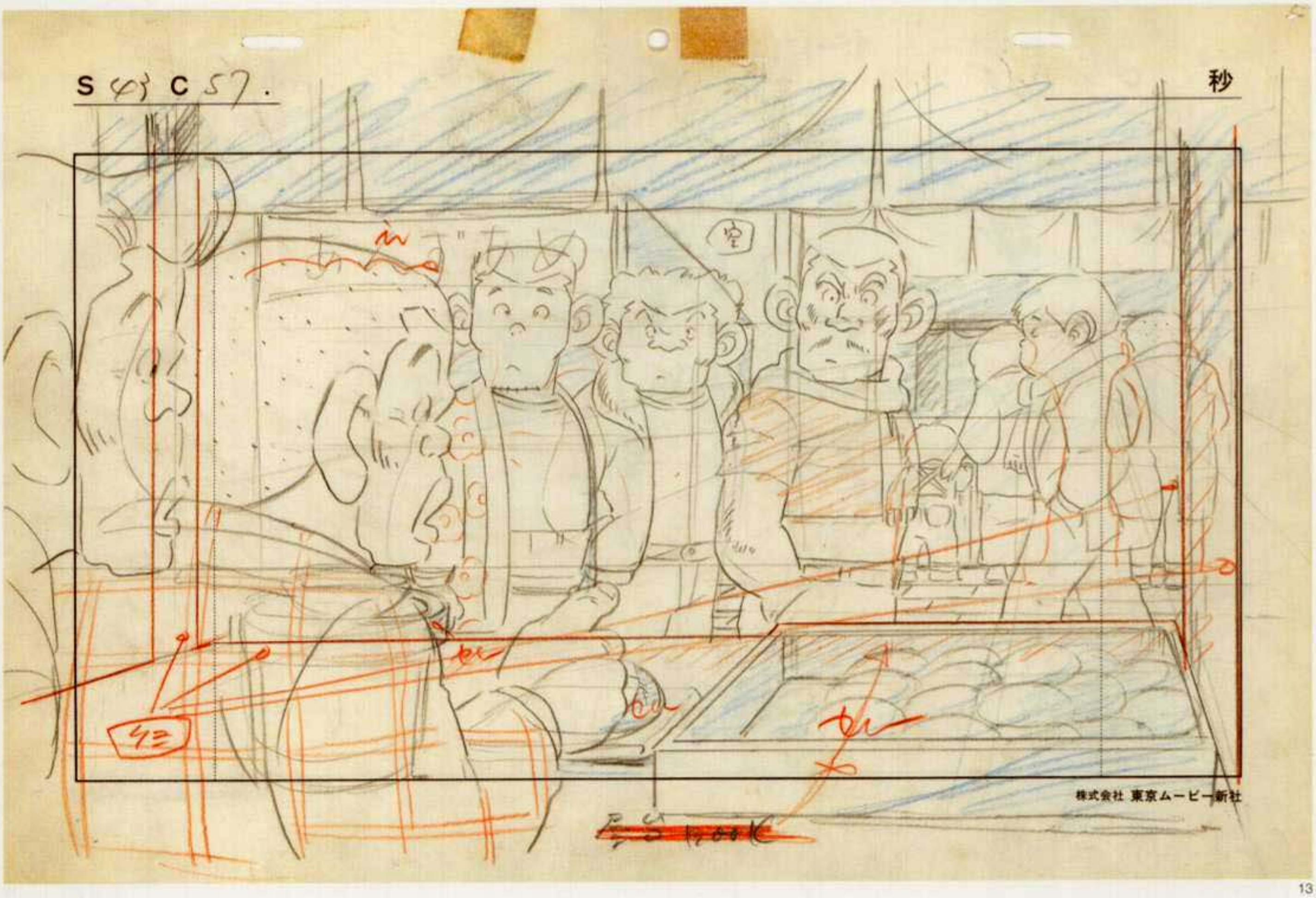
10



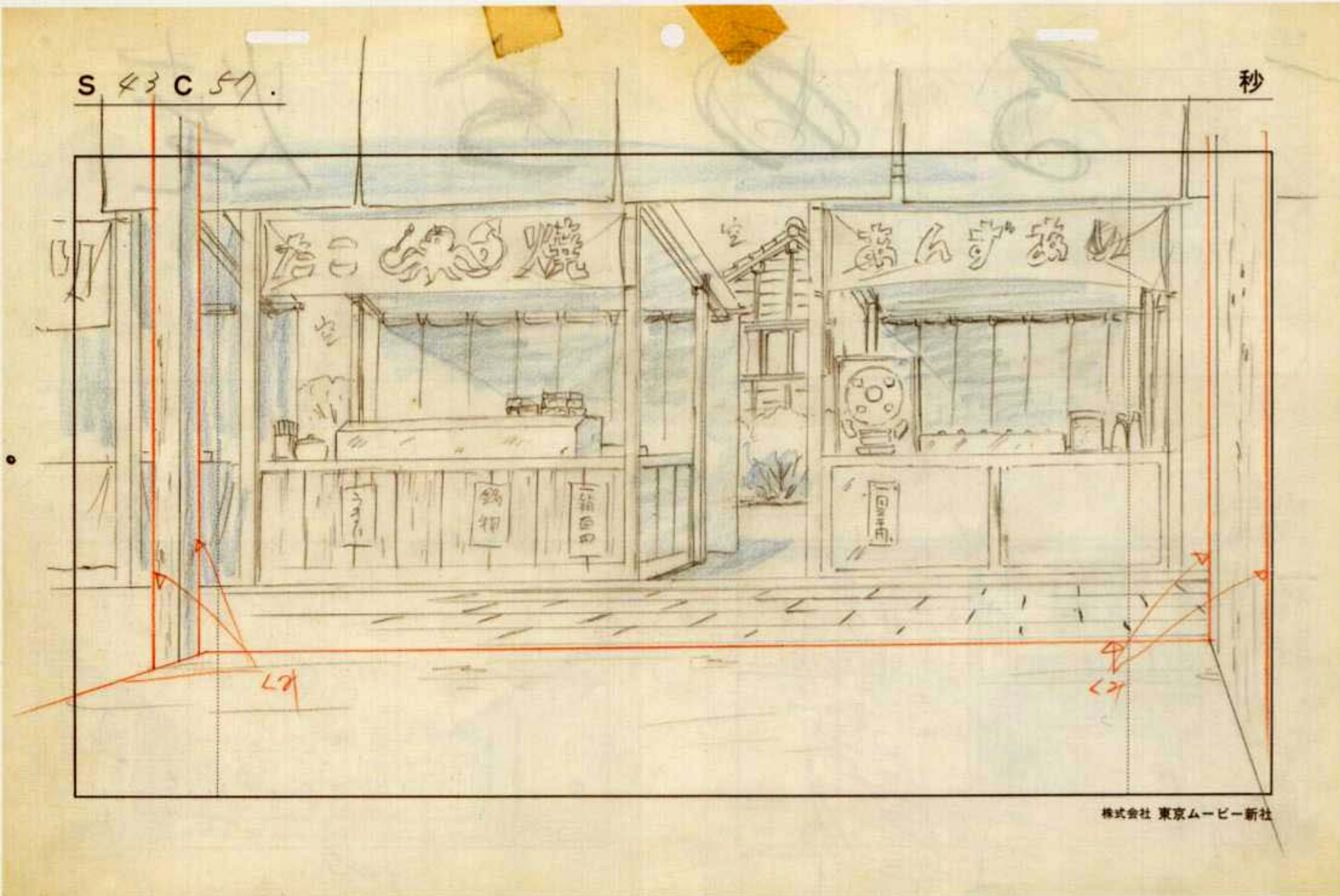
11



12

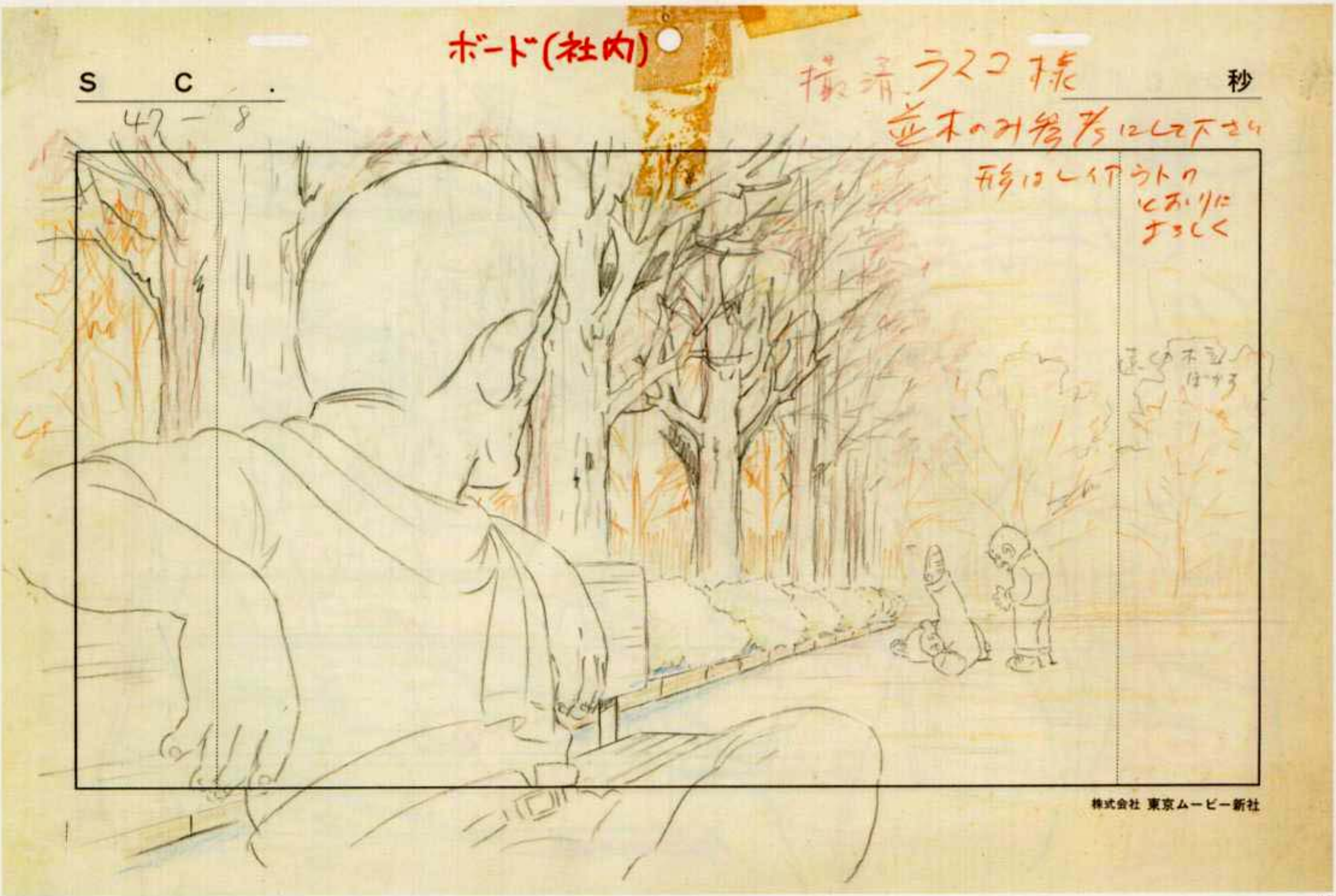


13

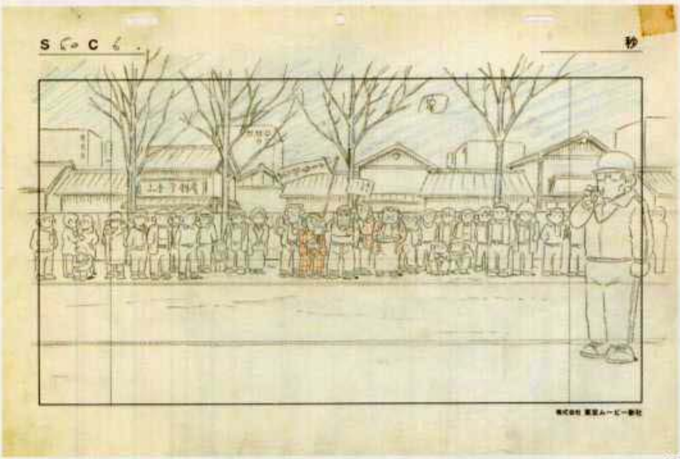


14

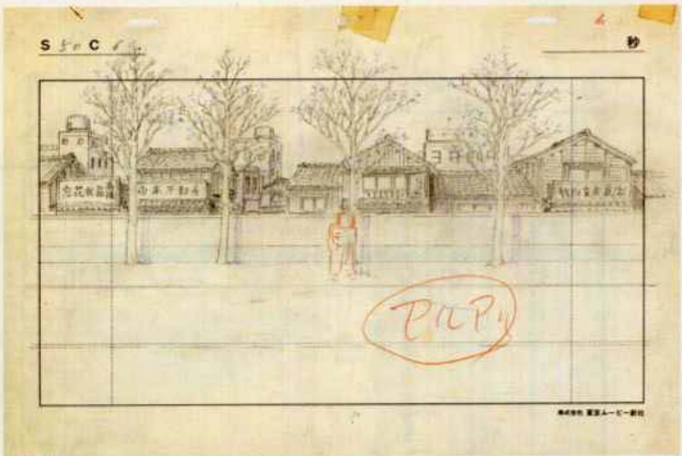
背景原図



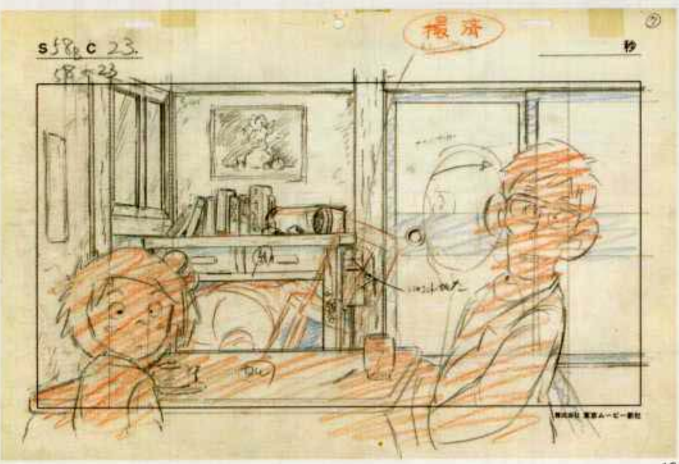
15



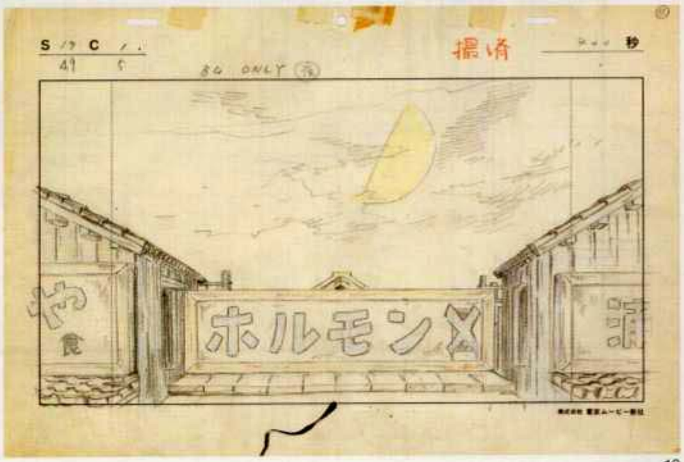
16



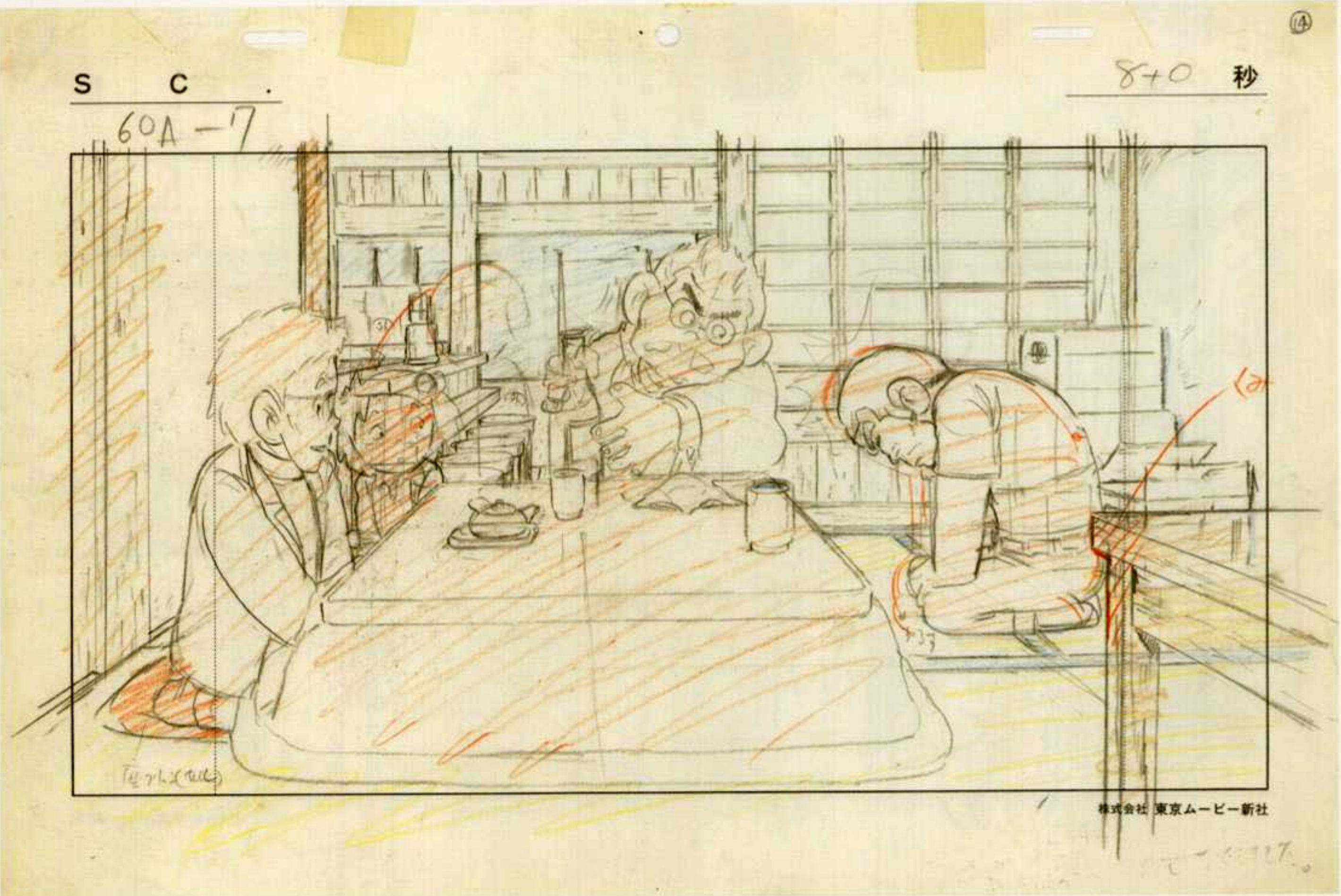
背景原図 17



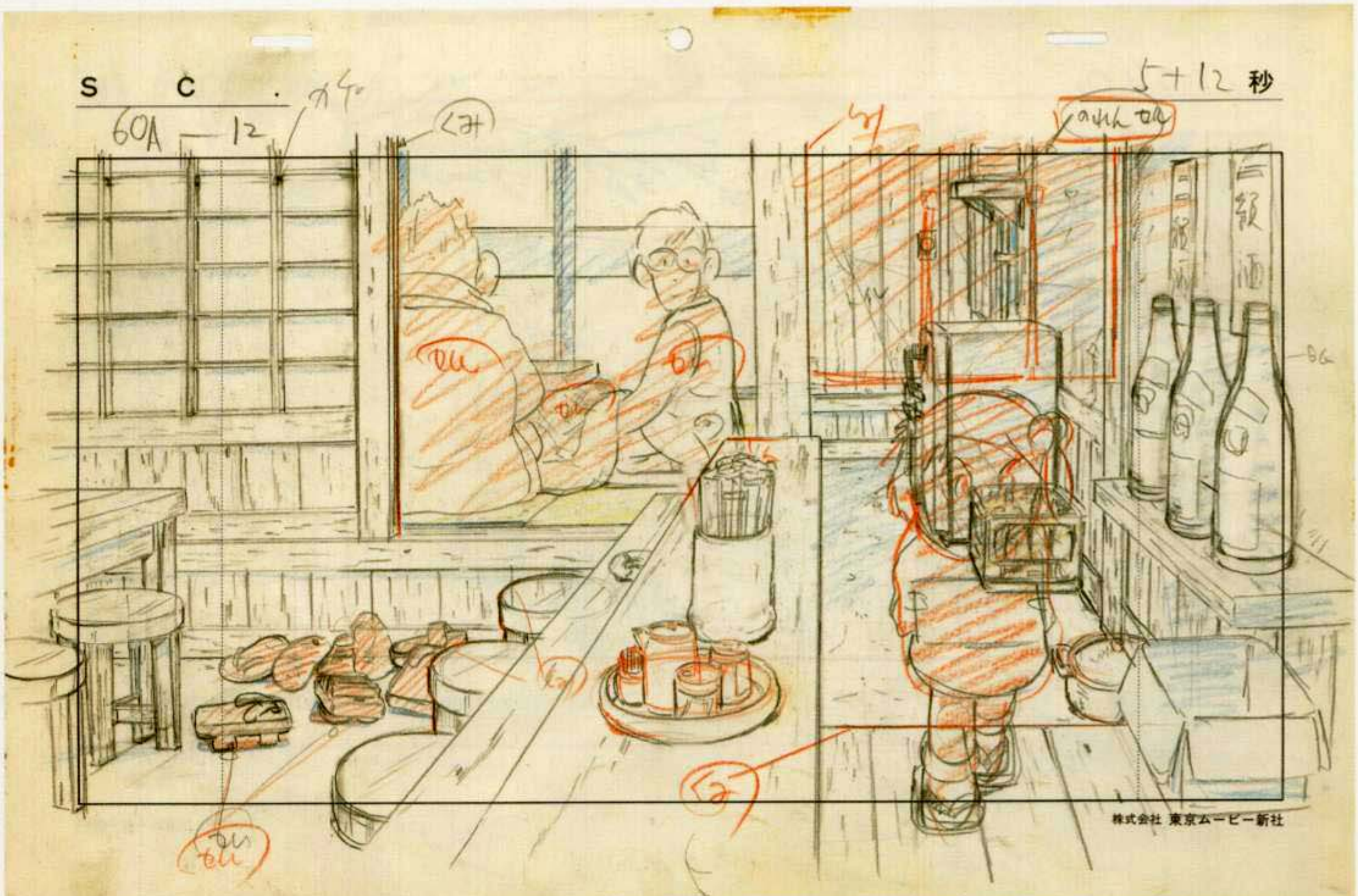
18



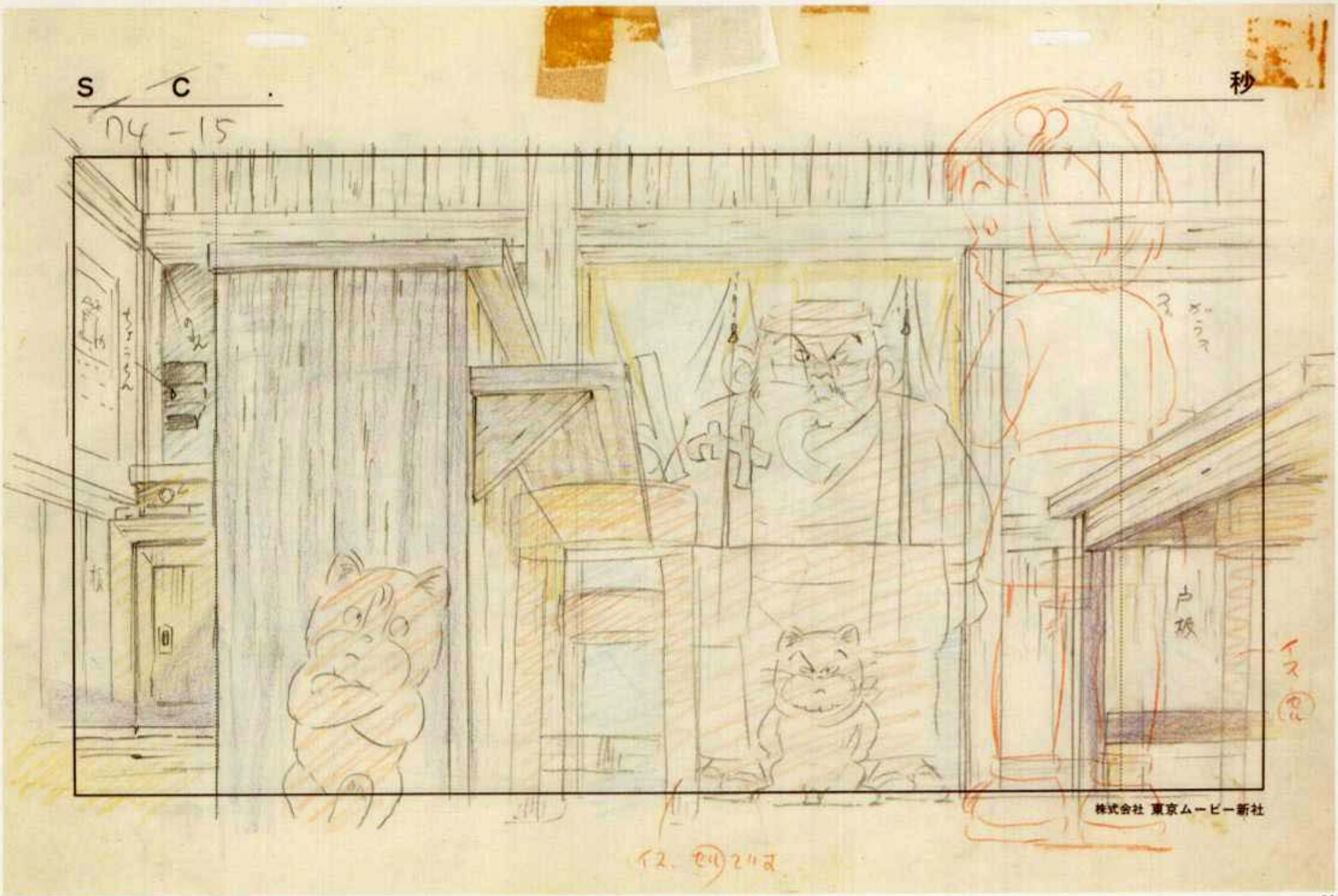
19



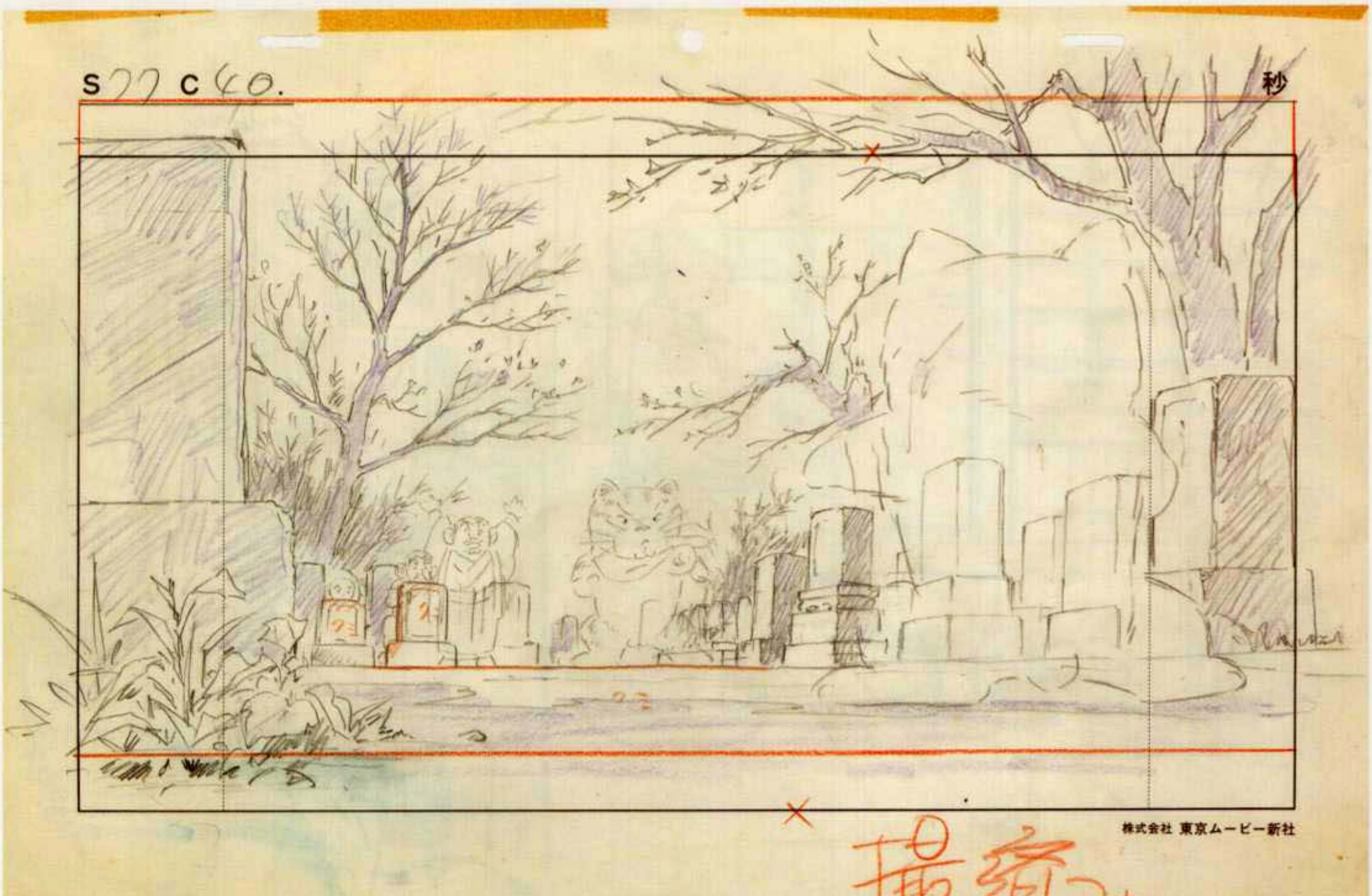
20



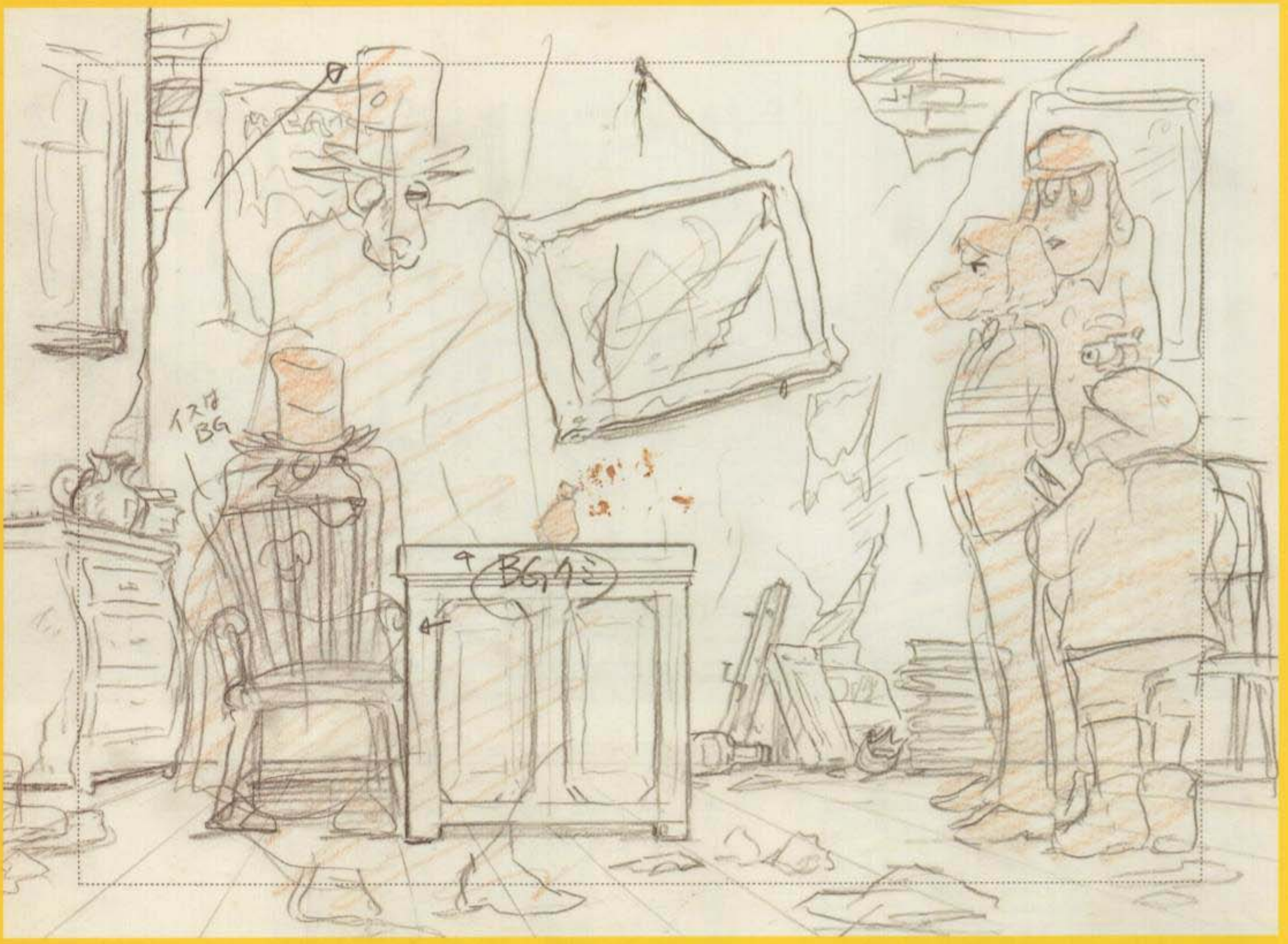
21



22



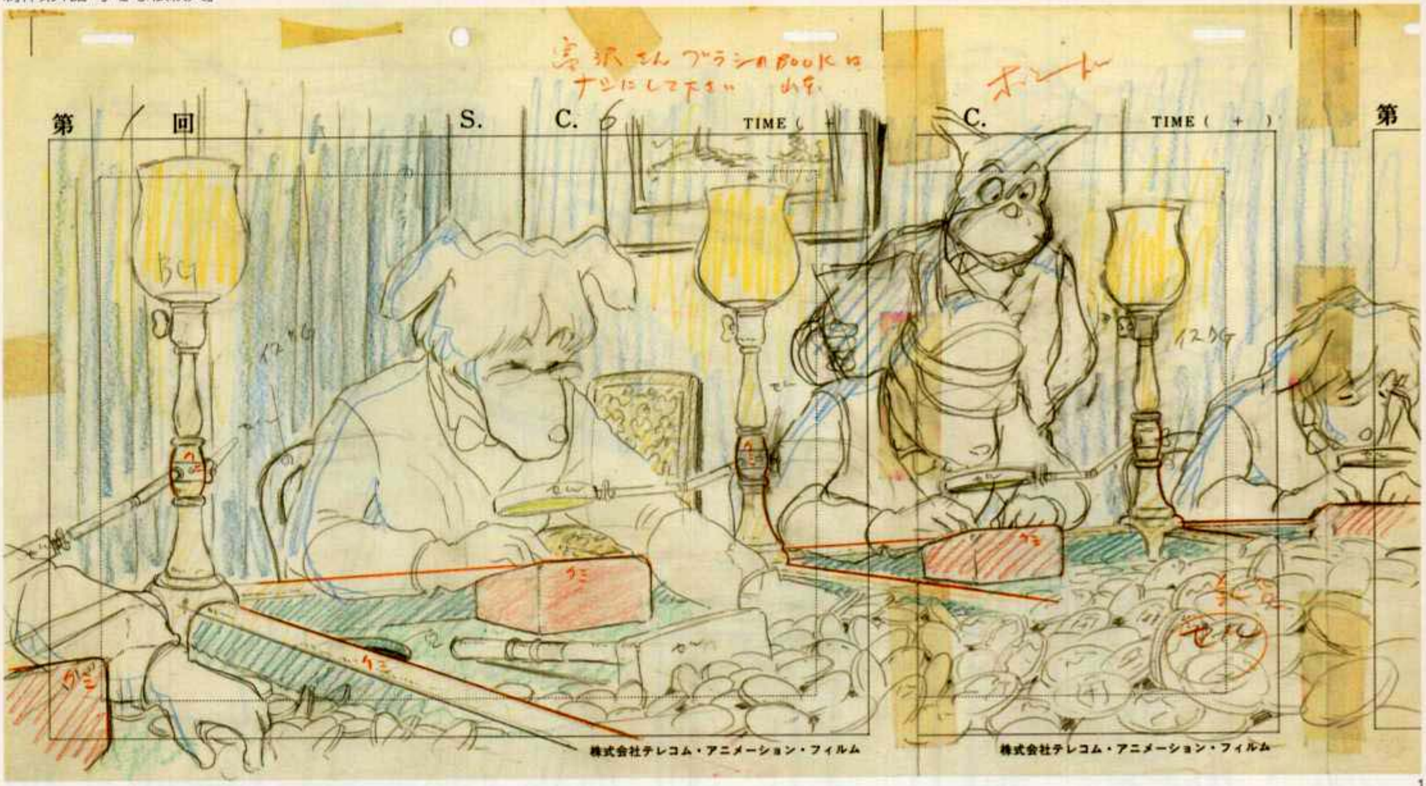
23



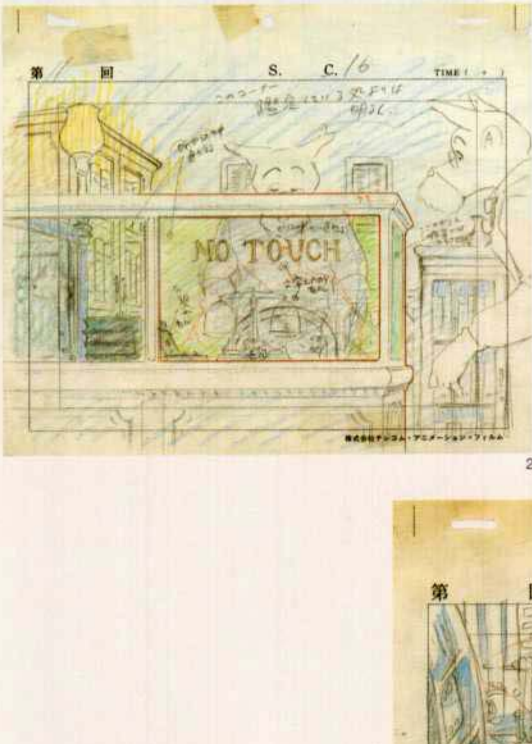
名探偵ホームズ
Sherlock Hound

1984年　監督／宮崎 駿　作画監督／近藤喜文（1,2,4話）　丹内 司（3話）　美術監督／山本二三　制作／東京ムービー新社（現トムス・エンタテインメント）

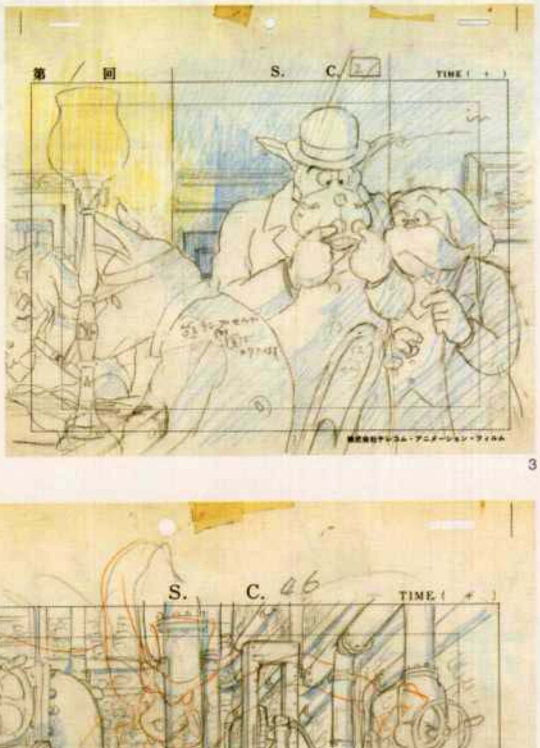
コナン・ドイルの『シャーロック・ホームズ』を原作に、主人公・ホームズを犬に置き換えアニメーション化。イタリアとの合作アニメーションとして制作が開始されたが4話分が完成し2話分が制作途中で一旦中断する。映画「風の谷のナウシカ」と同時上映で２本が公開された後に制作が再開され、テレビシリーズとして完成した。宮崎駿は最初に制作された6話分のみ監督として携わっている。原作とは異なり、自動車、飛行機、潜水艦、戦艦などのメカや、憎めない悪役・モリアーティ教授の発明品が登場するマンガ映画で、作画・美術ともにテレコム・アニメーションフィルムのスタッフが参加。テレビシリーズとは思えない高いクオリティの作品となっている。


第 回 S. C. TIME (+)
S. C. TIME (+)
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

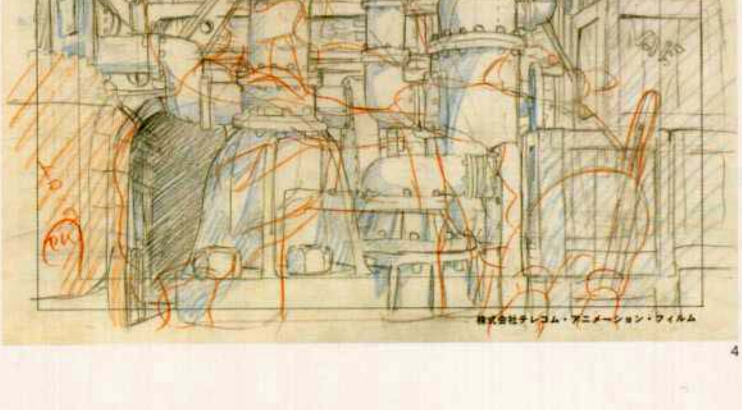
1


第 回 S. C. TIME (+)
NO TOUCH
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

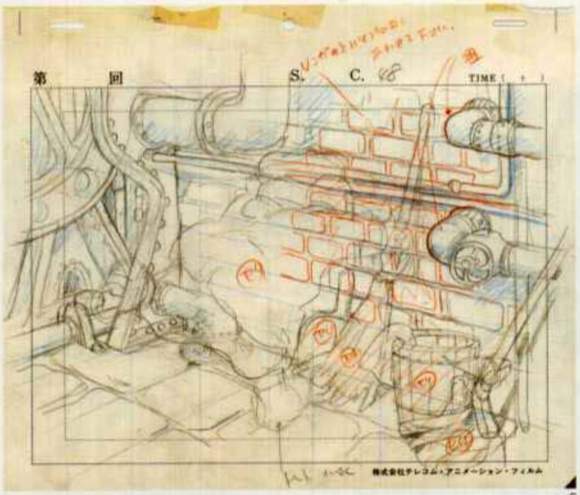
2

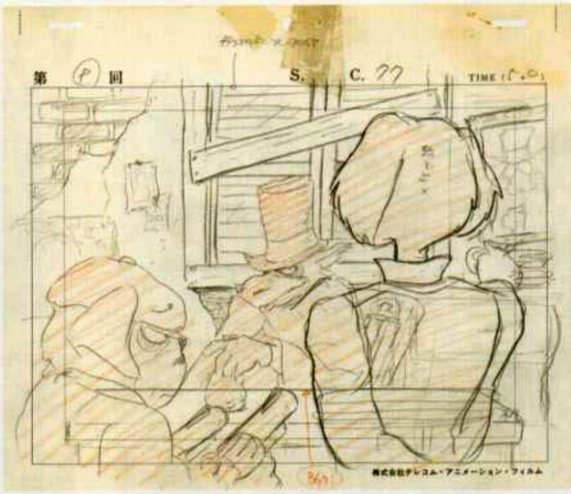

第 回 S. C. TIME (+)
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

3

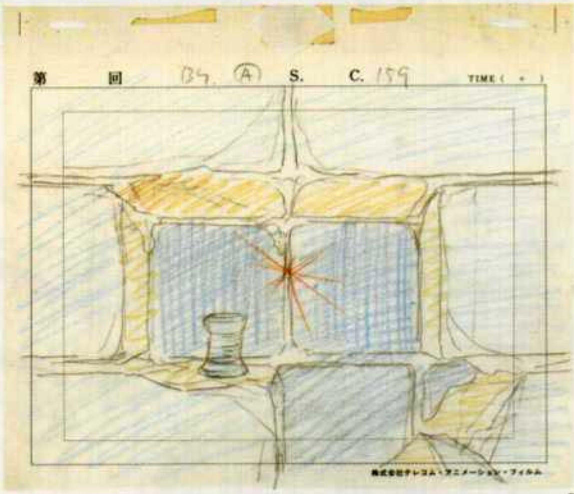

第 回 S. C. TIME (+)
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

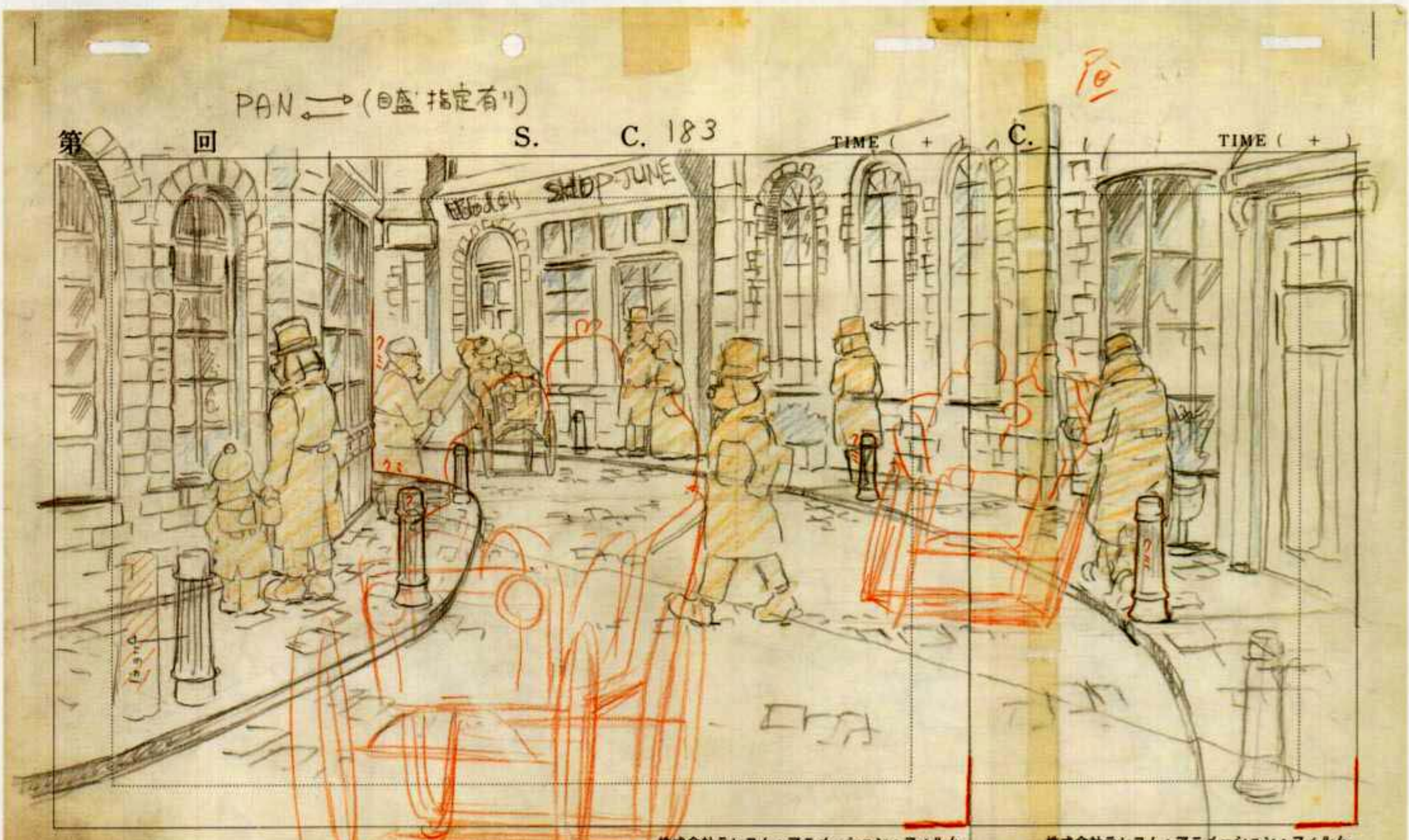
4

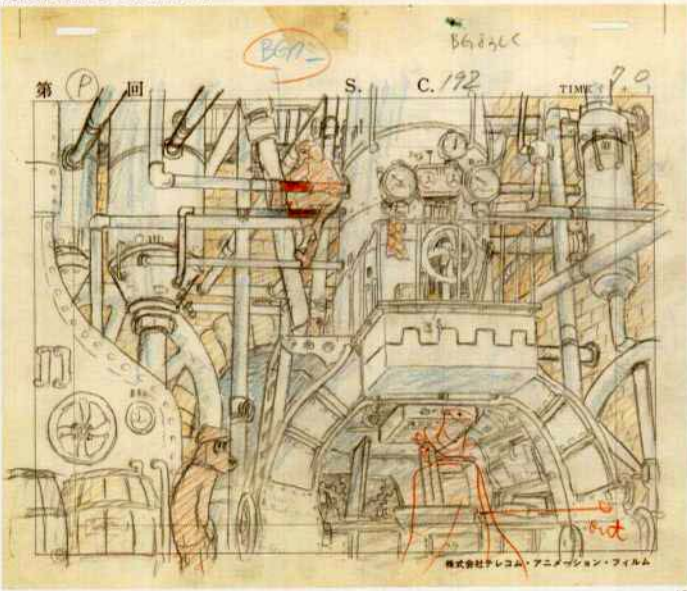

第 回 S. C. 68 TIME (+)
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム
5


第 P 回 S. C. 77 TIME (5+0)
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム
6

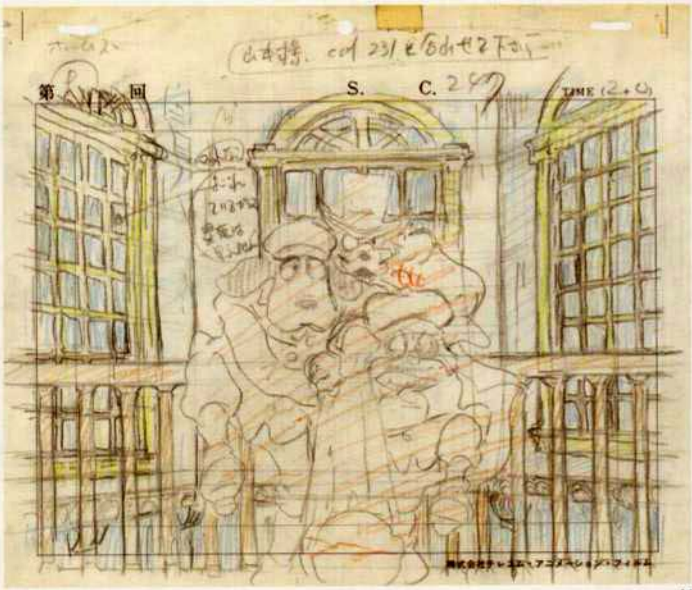

第 P 回 S. C. 81 TIME (14+4)
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム
7


第 回 B4 A S. C. 159 TIME (+)
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム
8

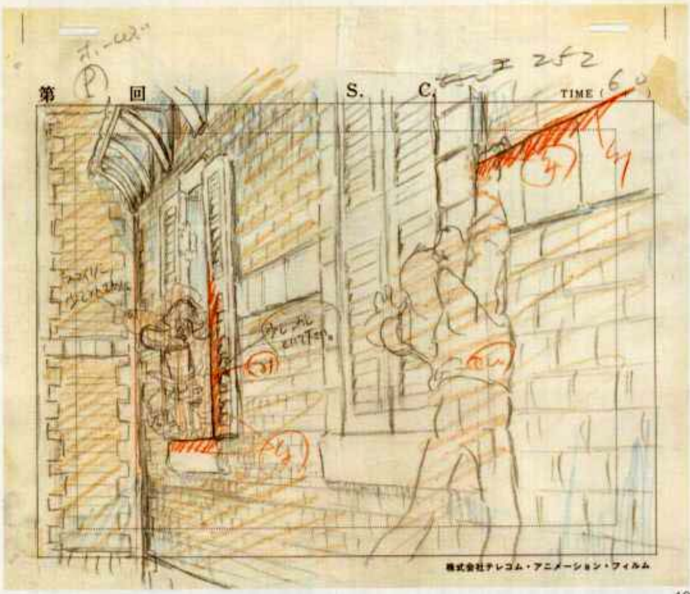

PAN ⇄ (目盛指定有り)
第 回 S. C. 183 TIME (+) C. TIME (+)
SHOP JUNE
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム
9



10



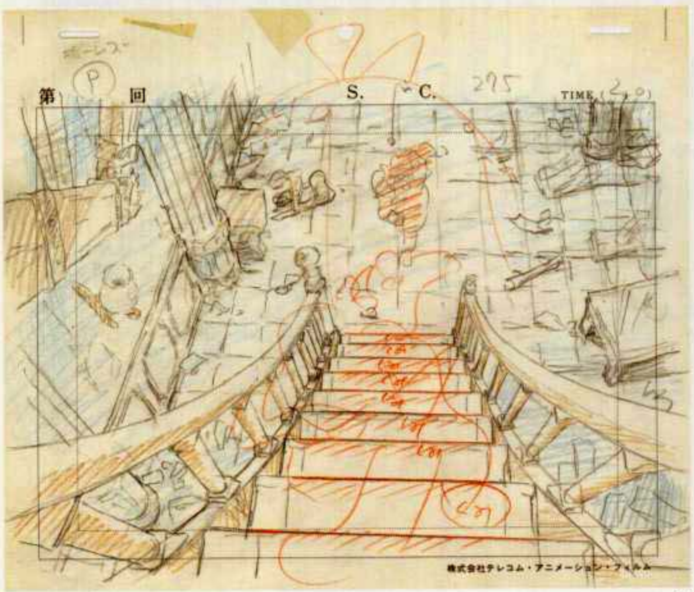
11



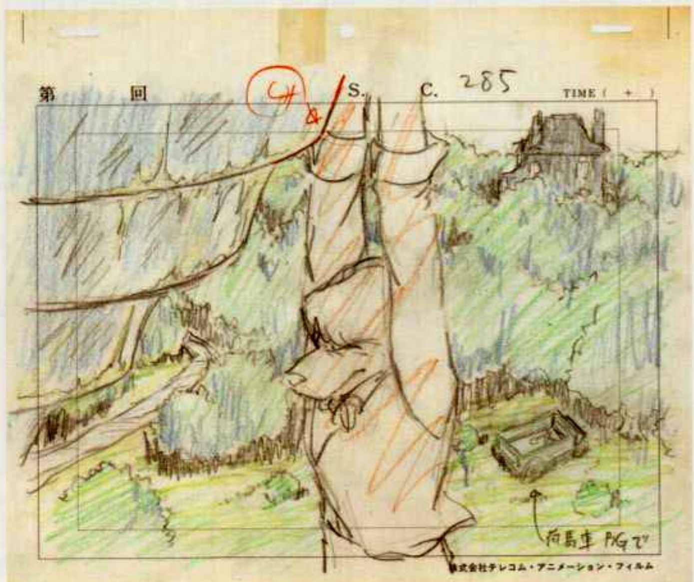
12



13



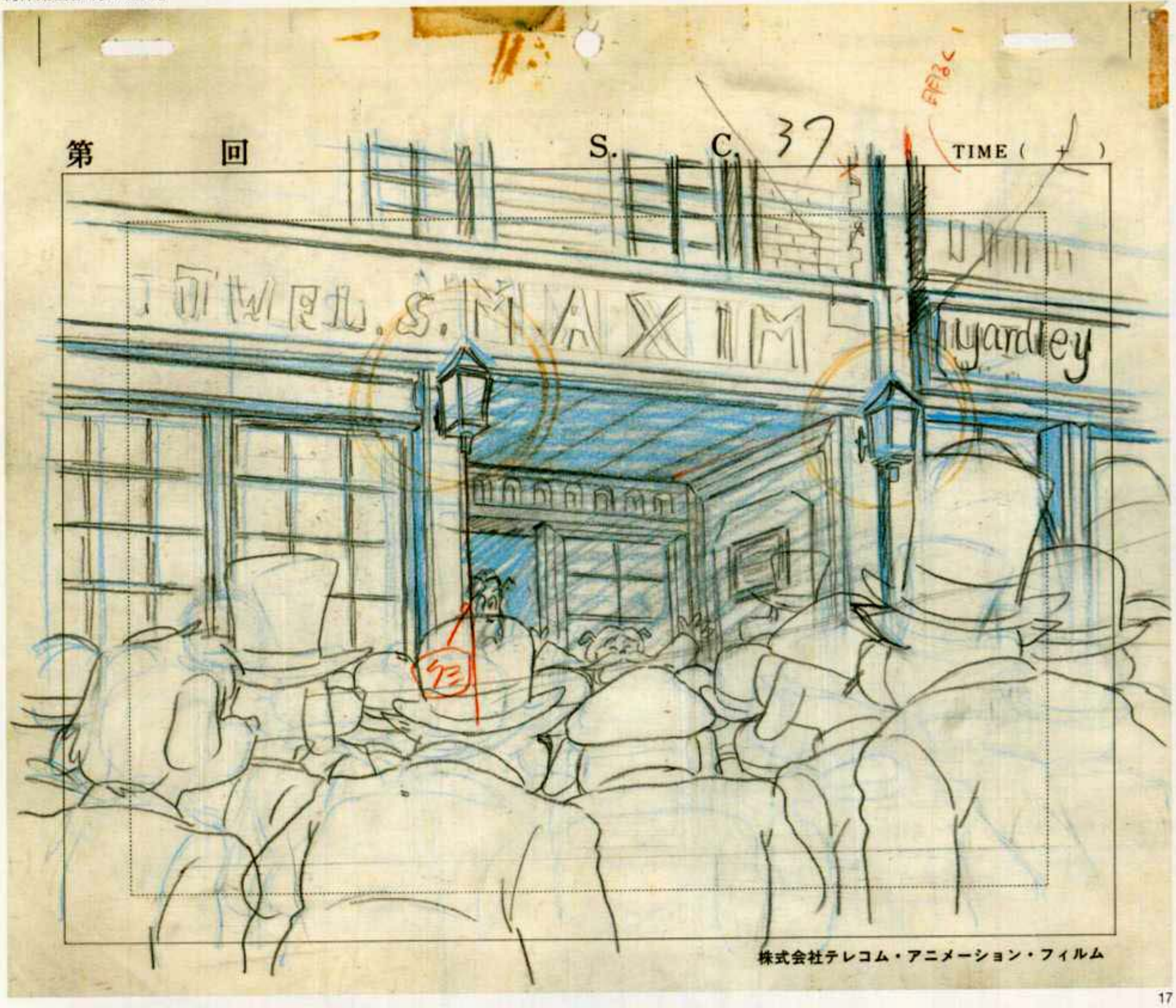
14



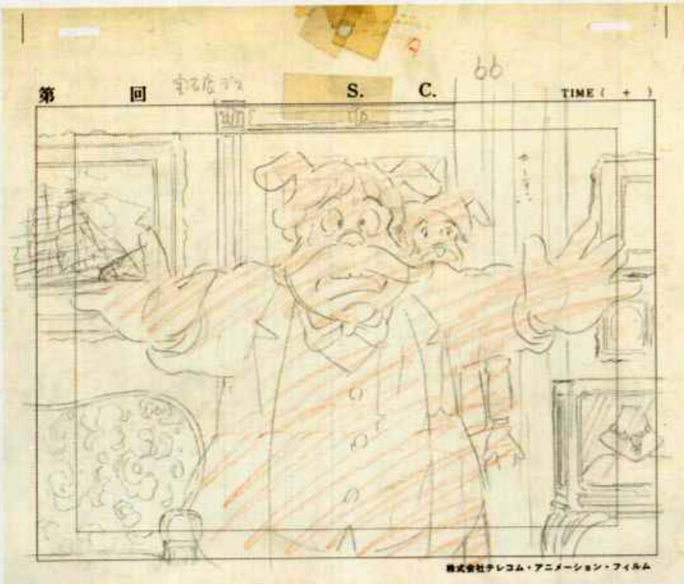
15



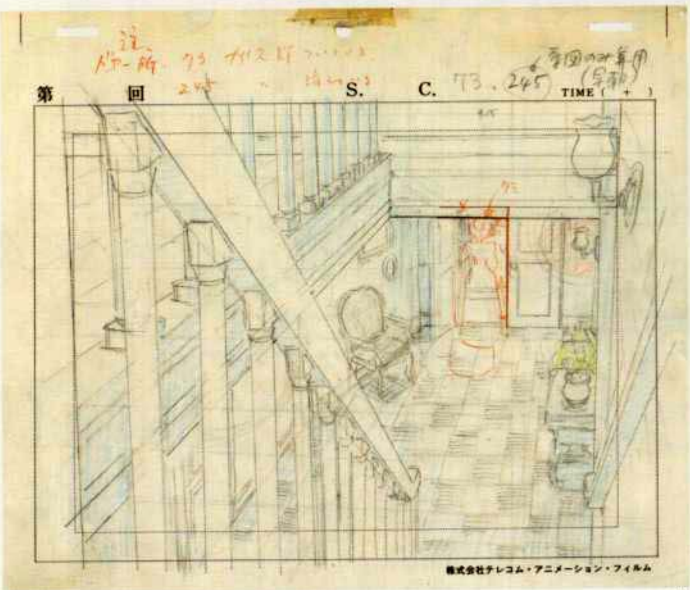
16


第 回 S. C. TIME (+)
MAXIM
yardley
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

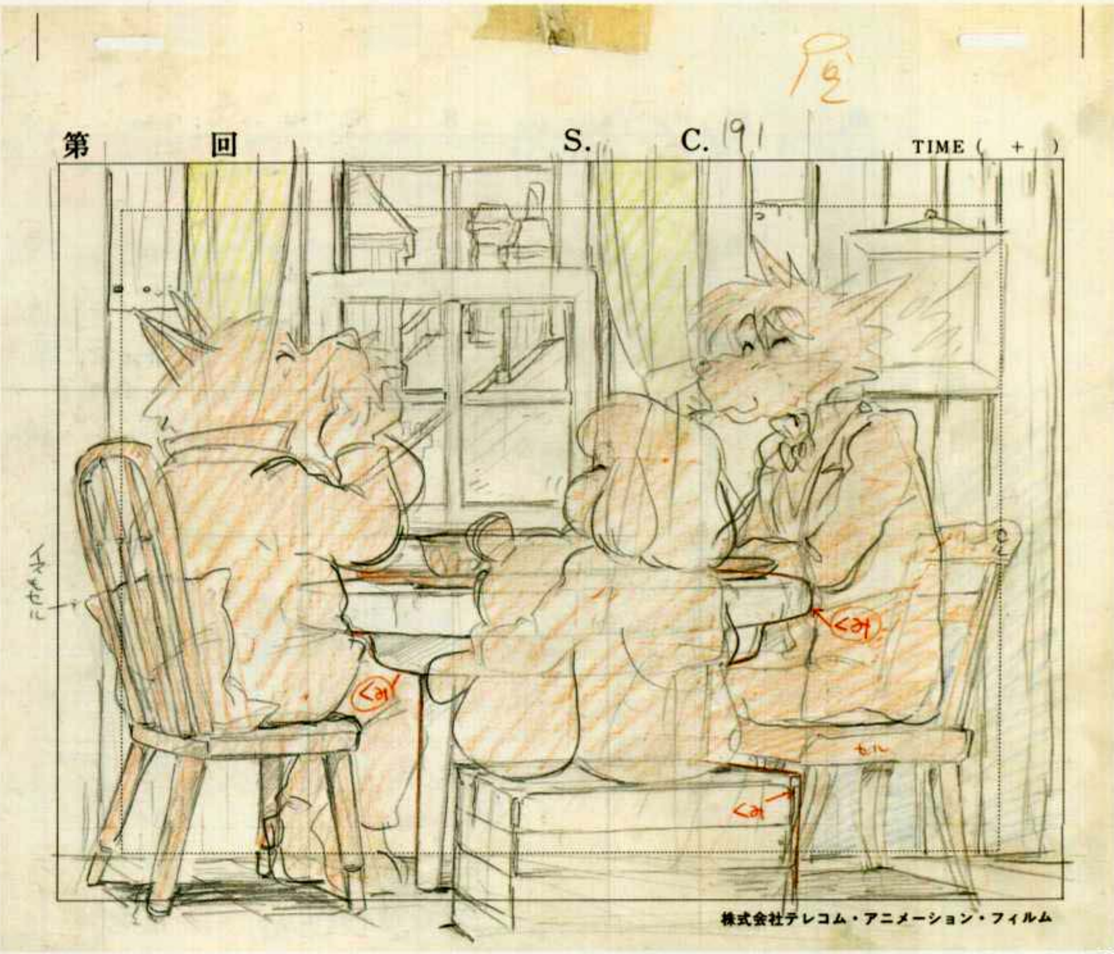
17


第 回 S. C. TIME (+)
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

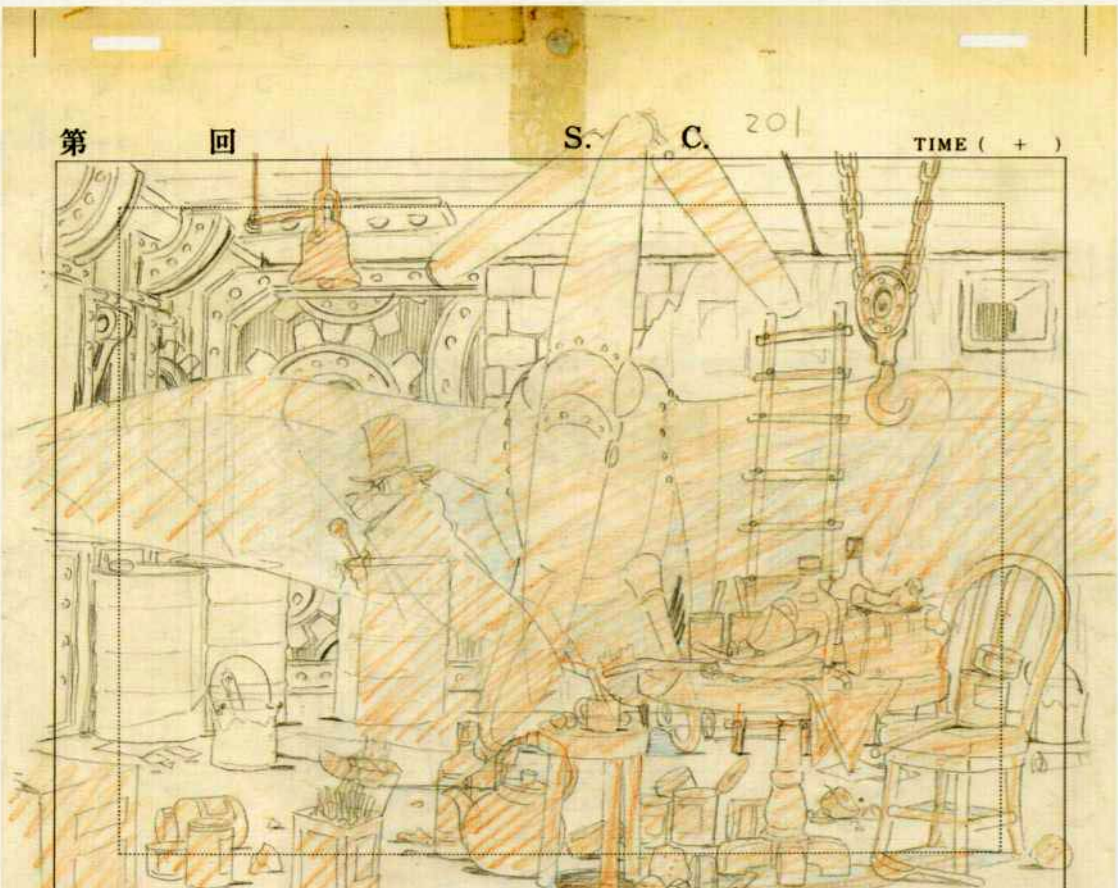
18


第 回 S. C. TIME (+)
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

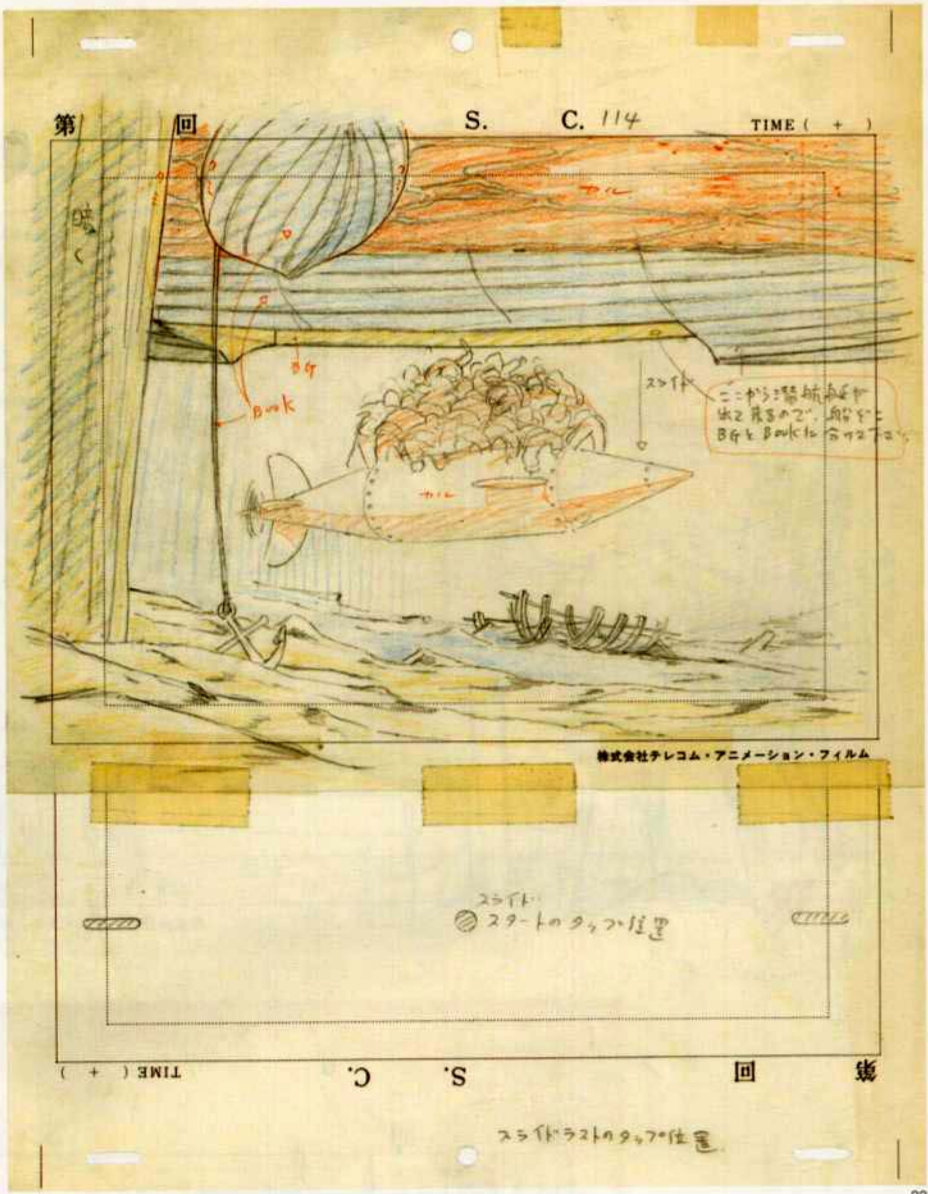
19


第　回　S.　C. 191
TIME (　+　)
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

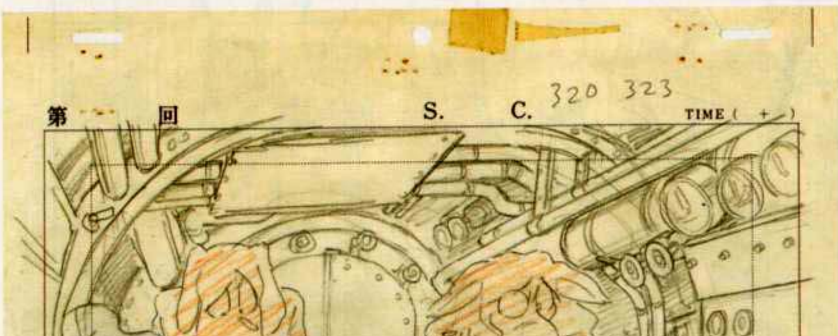
20


第　回　S.　C. 201
TIME (　+　)
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

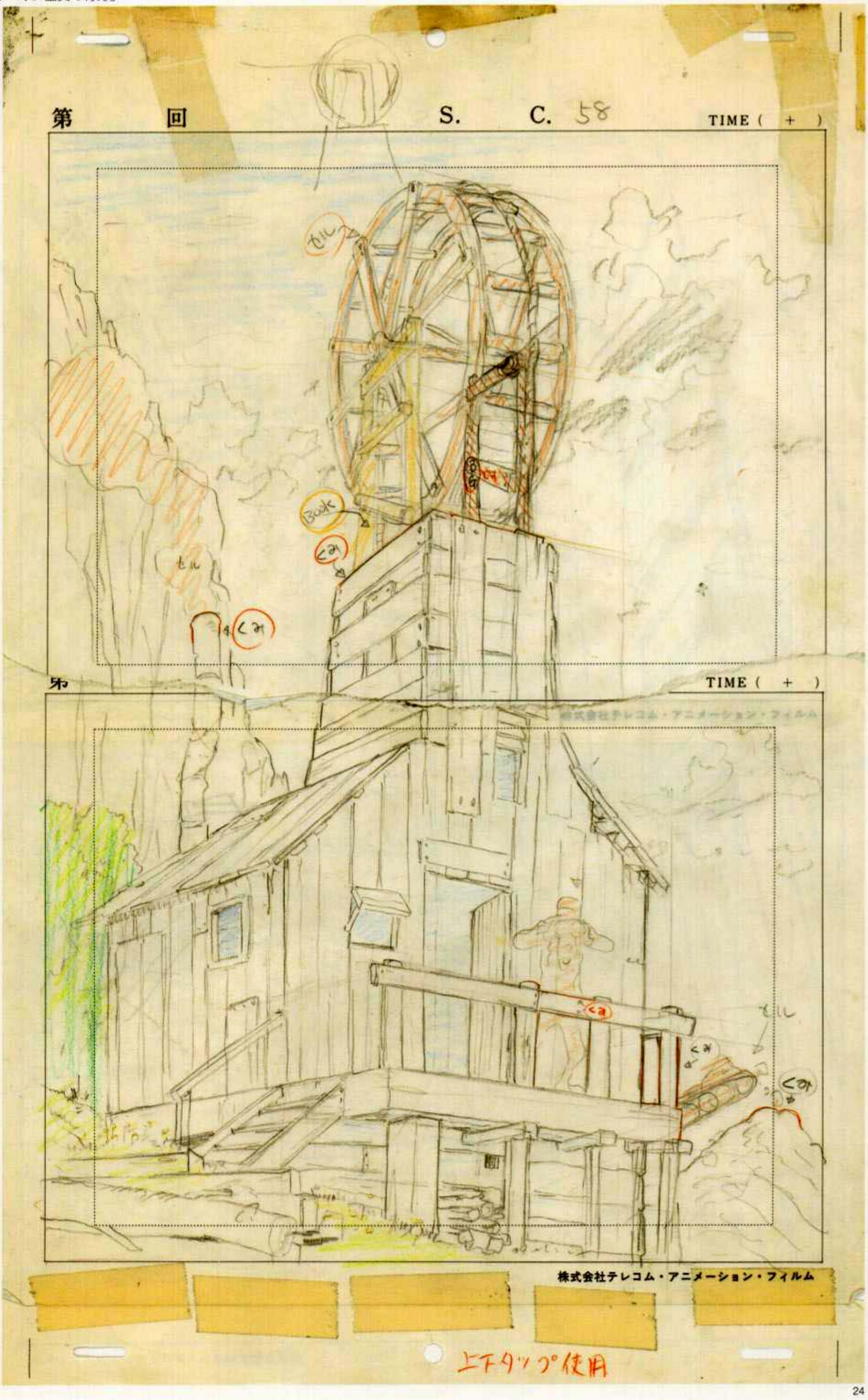
21


第　回　S.　C. 114　TIME (　+　)
BG
Book
スライド
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム
スタートのタップ位置
スライドラストのタップ位置

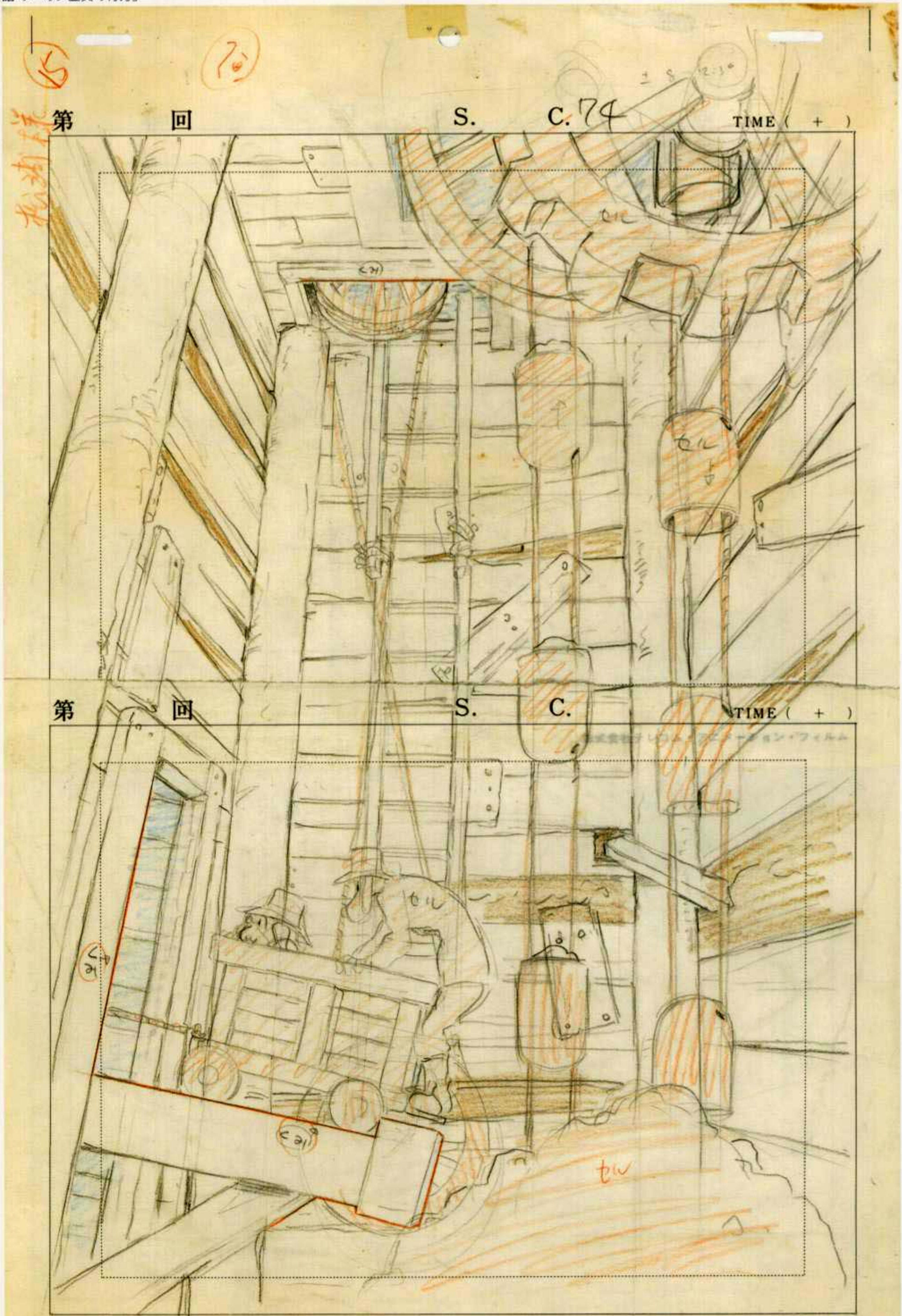
22


第　回　S.　C. 320 323　TIME (　+　)
BG
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

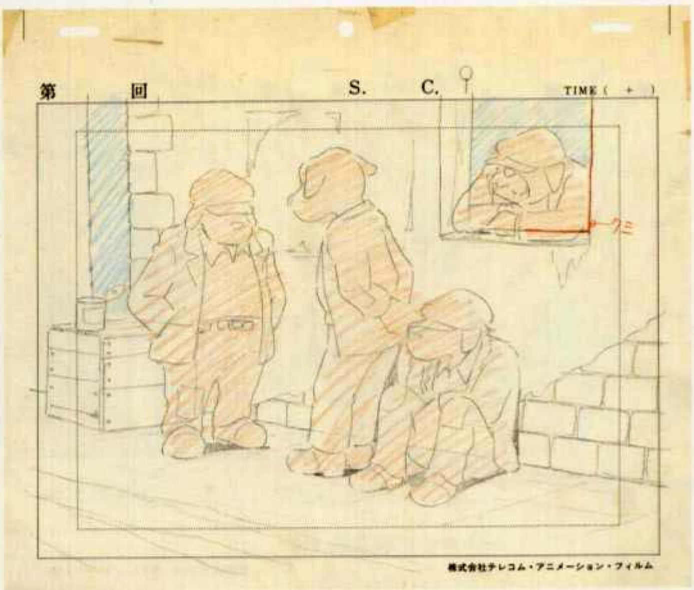
23


第 回 S. C. 58 TIME (+)
TIME (+)
セル
Book
くみ
くみ
セル
くみ
くみ
セル
くみ
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム
上下タップ使用

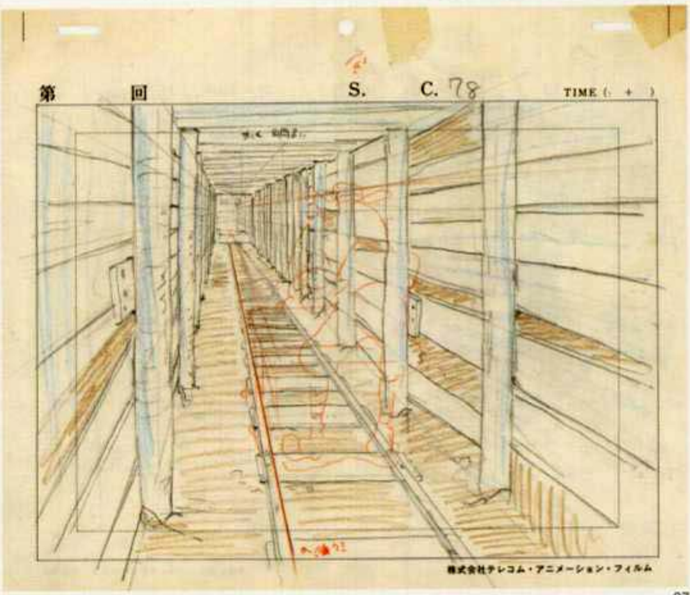
24



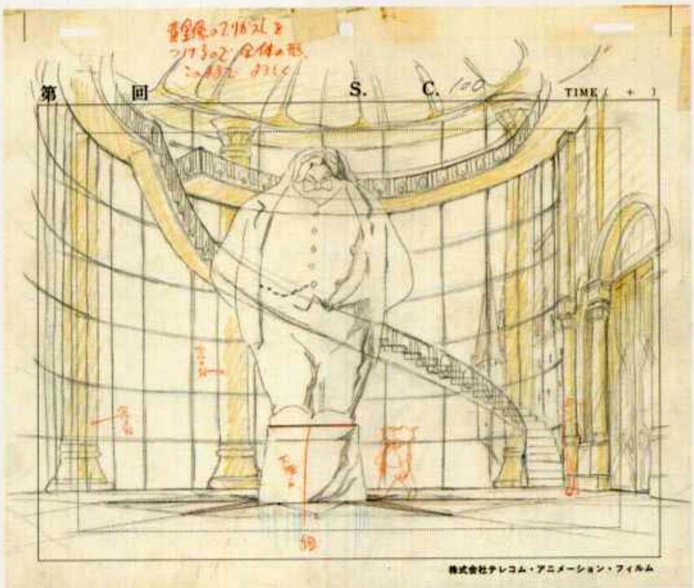
25



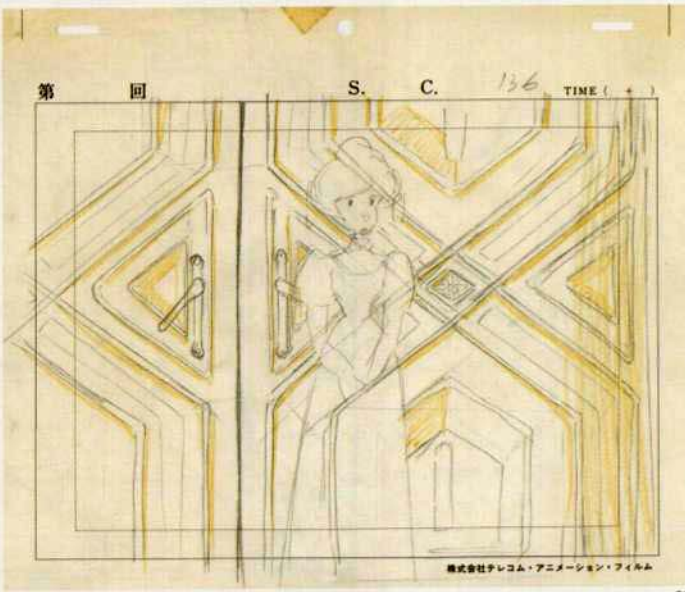
26



27



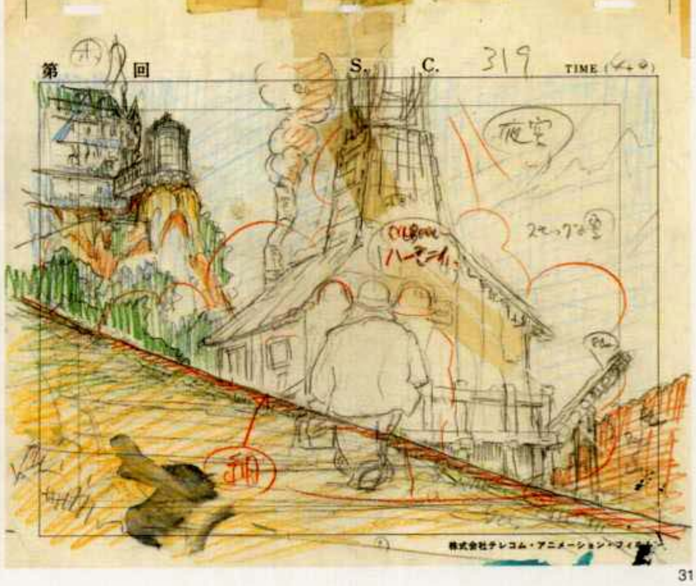
28



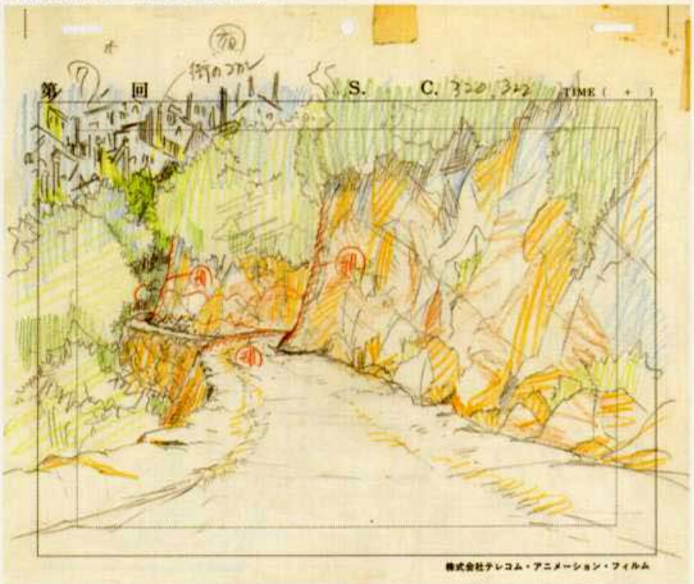
29



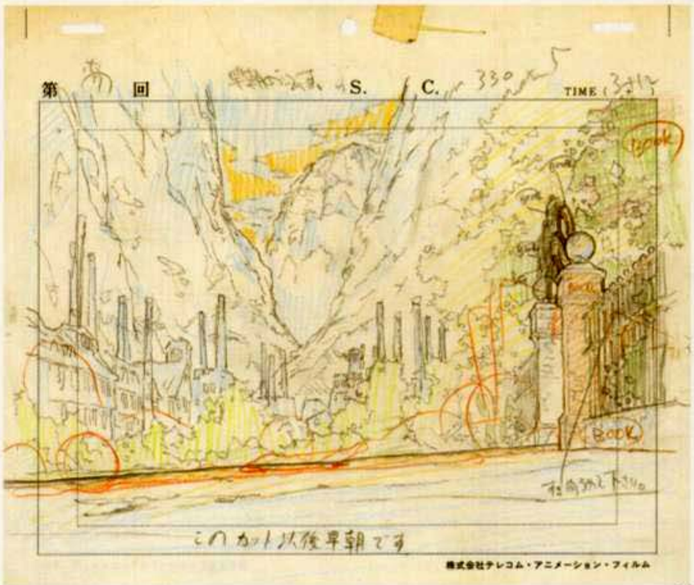
30



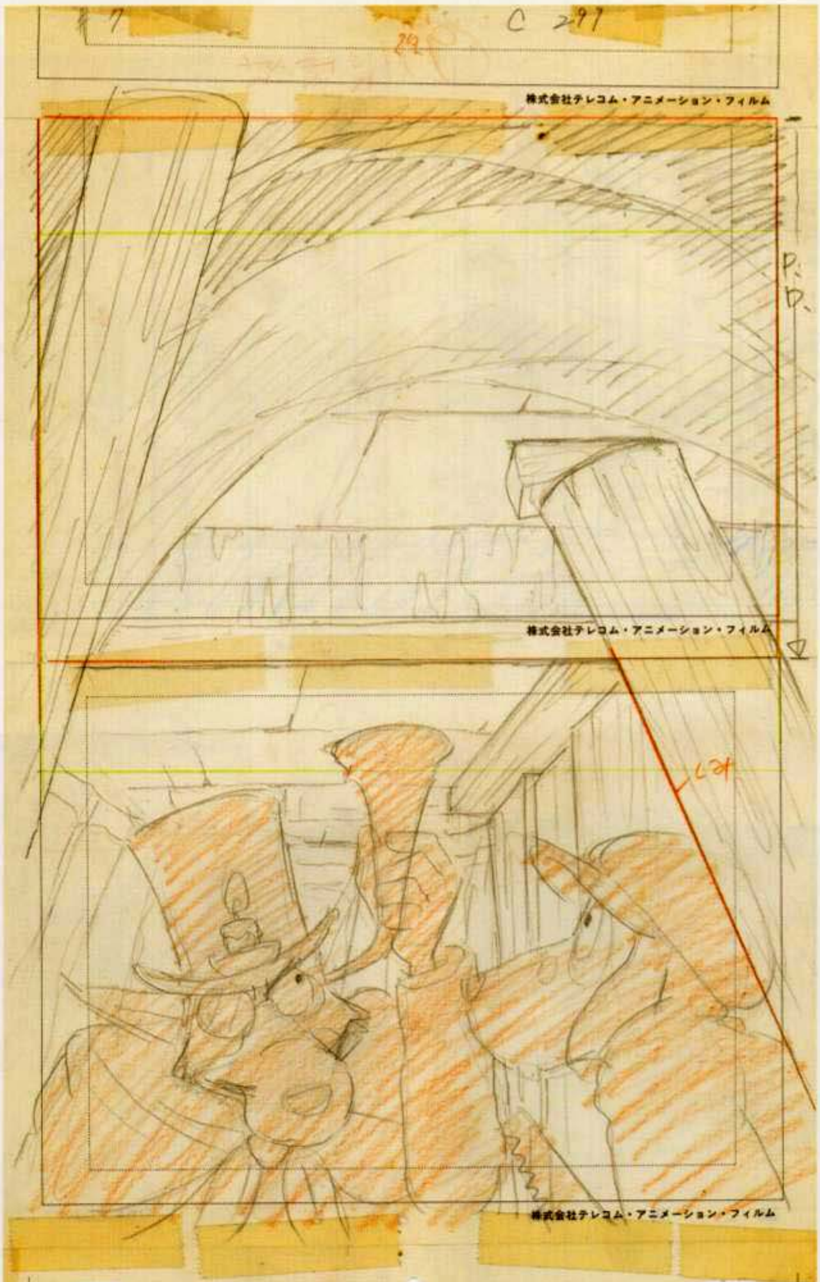
31


第 回 S. C. TIME
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

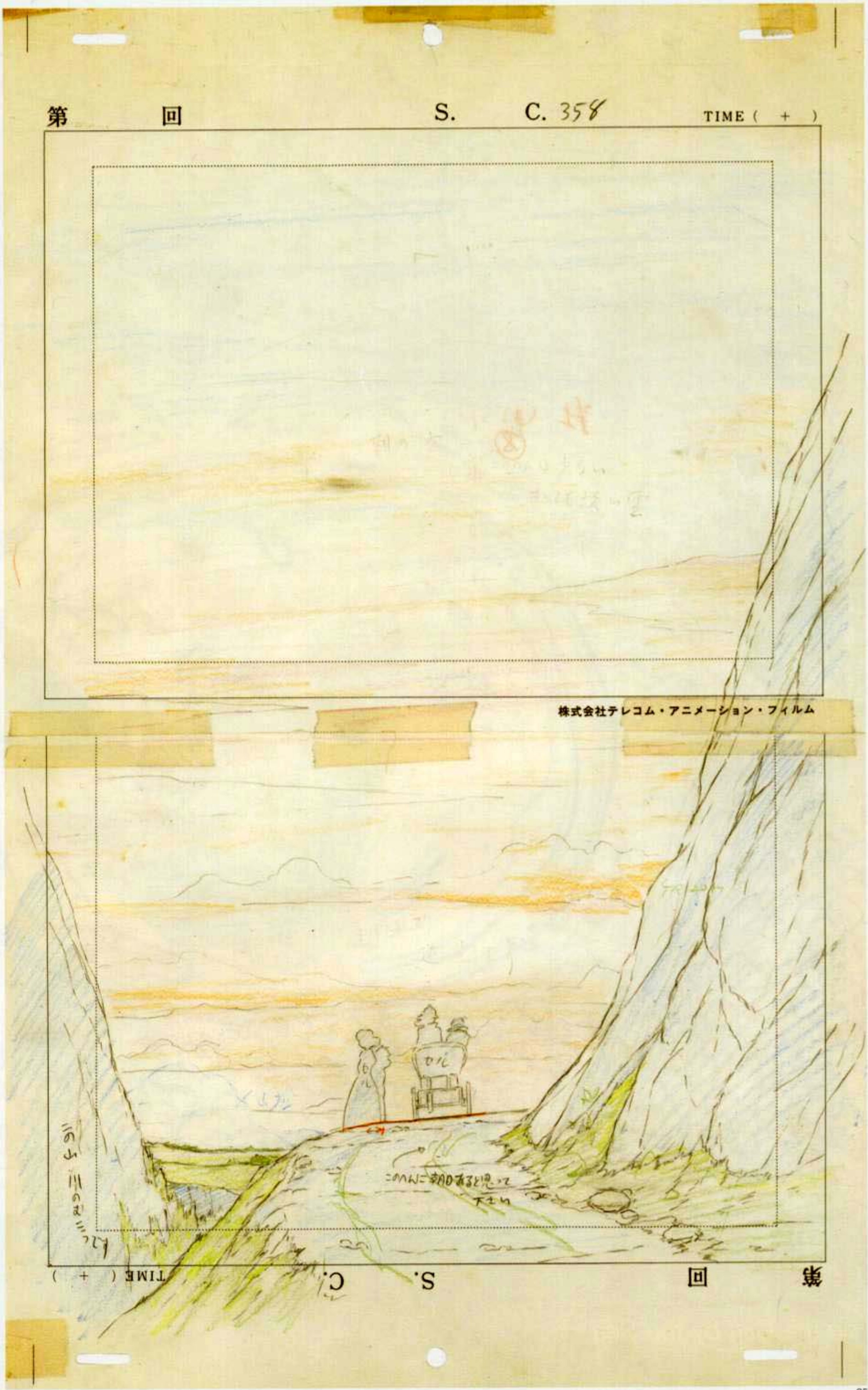
32


第 回 S. C. TIME
このカット以後早朝です
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

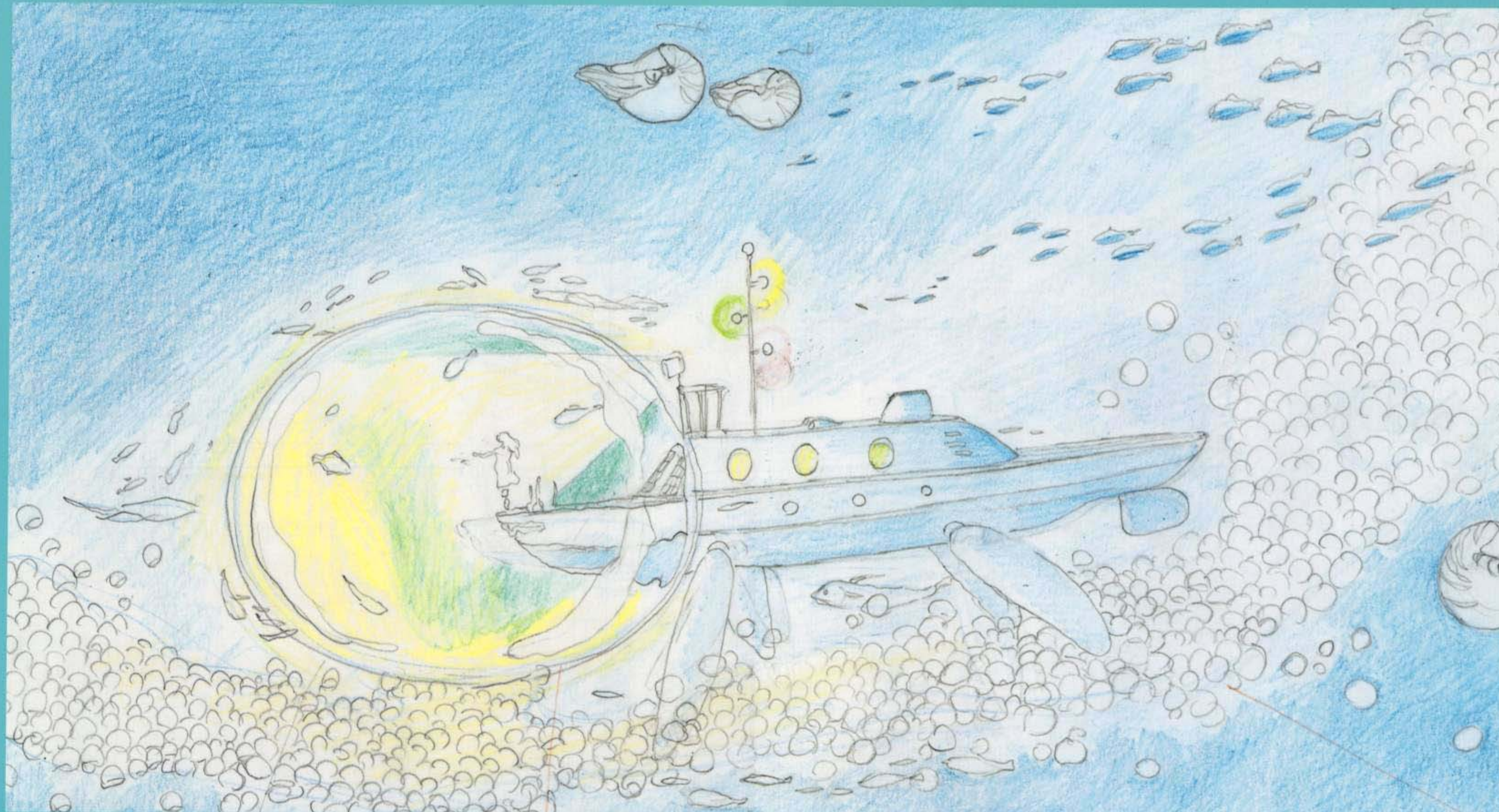
33


C 299
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム
株式会社テレコム・アニメーション・フィルム

34



35



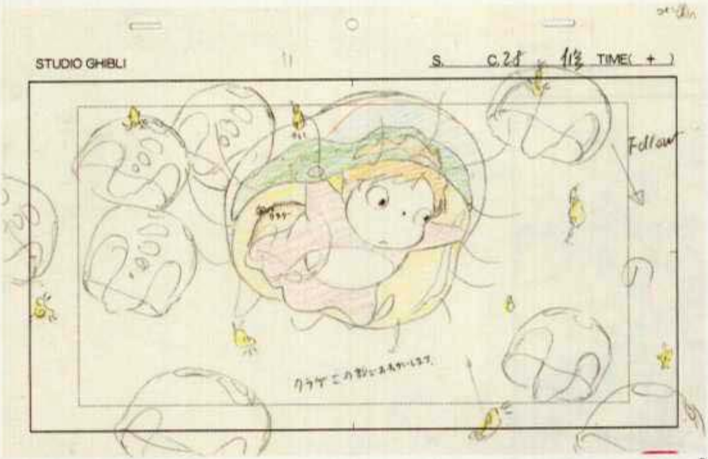
崖の上のポニョ

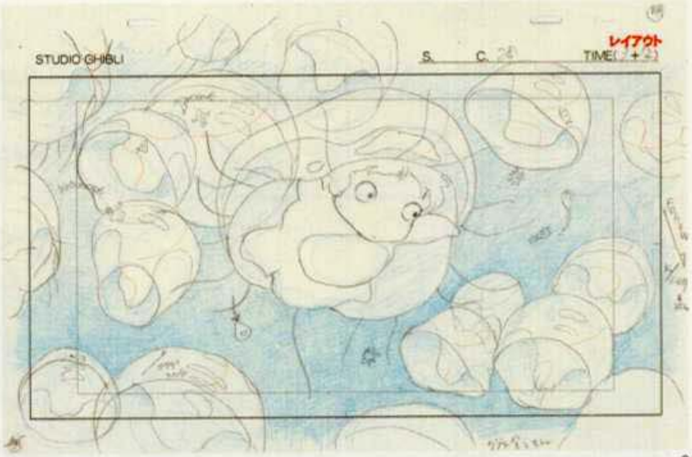
Ponyo on the Cliff by the Sea

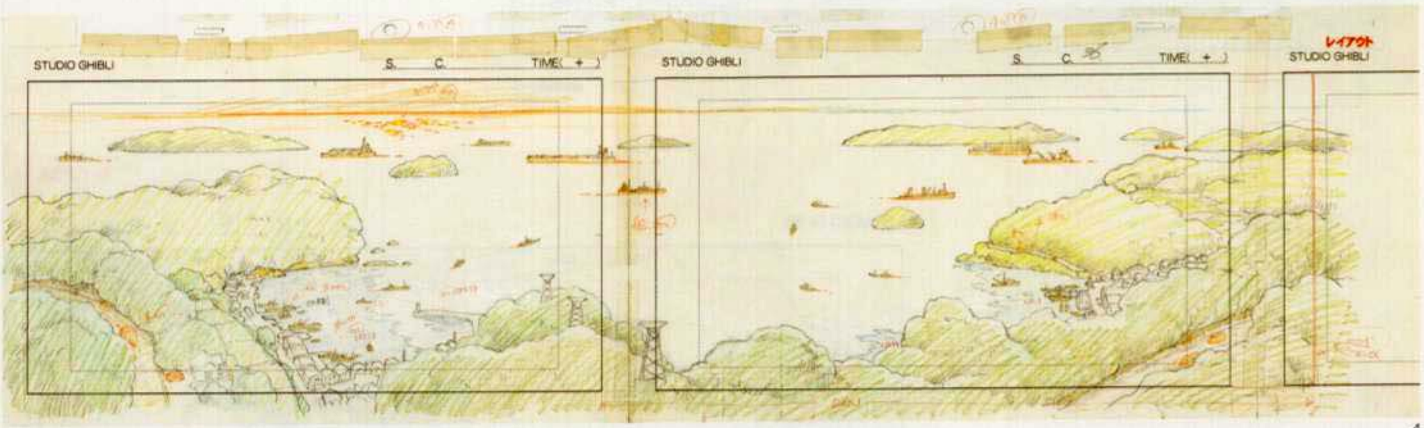
2008年 監督／宮崎 駿 作画監督／近藤勝也 美術監督／吉田 昇 制作／スタジオジブリ

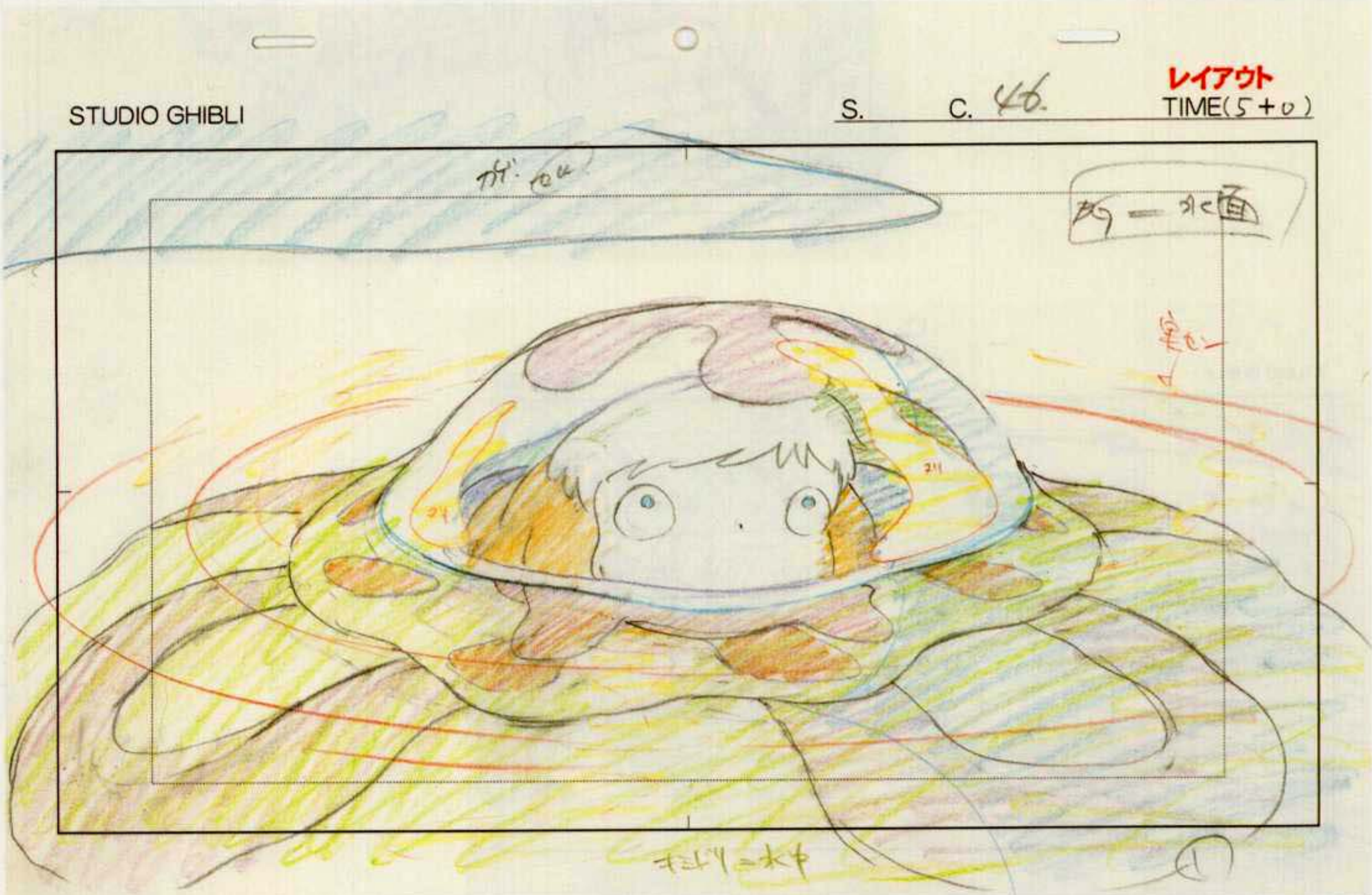
宮崎駿が「ハウルの動く城」以来、4年ぶりに監督した劇場用長編映画。さかなの子のポニョが、崖の上に住む男の子・宗介と出会い、人間になりたいと願う物語。CGが主流の時代に、あえて手描きのアニメーションで徹底的に動かすということにこだわり、キャラクターだけでなく、全編の8割を占めるシーンに登場する"海"の描写、台風や津波、洪水といった自然現象も、作画で動かすという試みがなされている。そのため、作画枚数は膨大なものとなり、約101分の映画で、17万枚を超える動画が描かれることとなった。

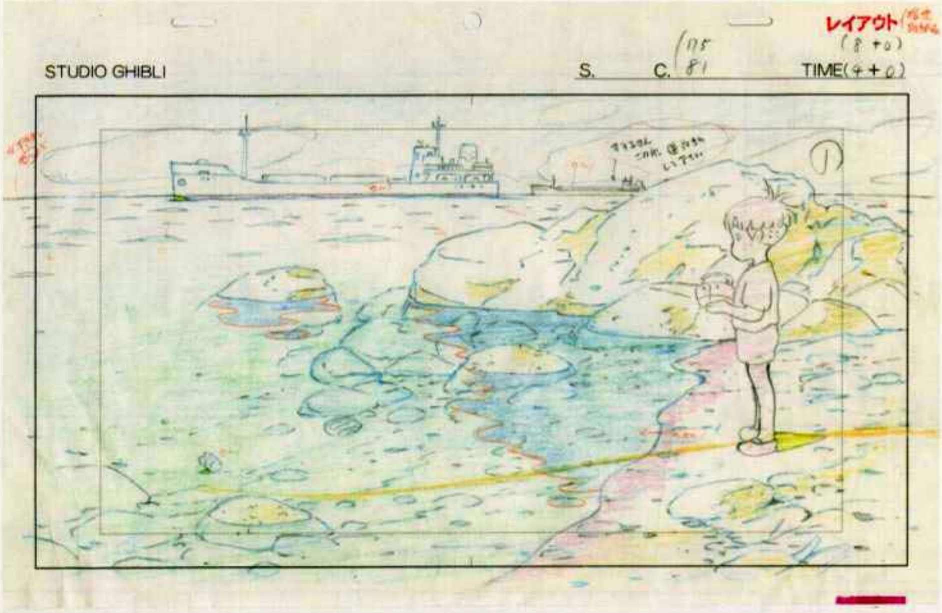

レイアウト


STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)
Follow
2

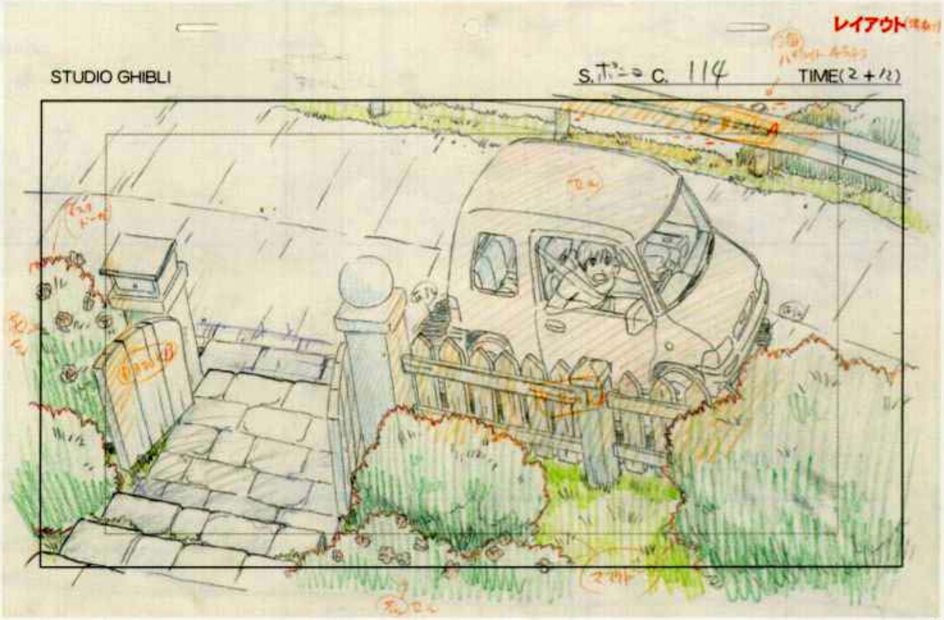

STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. TIME
3


STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)
STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)
レイアウト
STUDIO GHIBLI
4

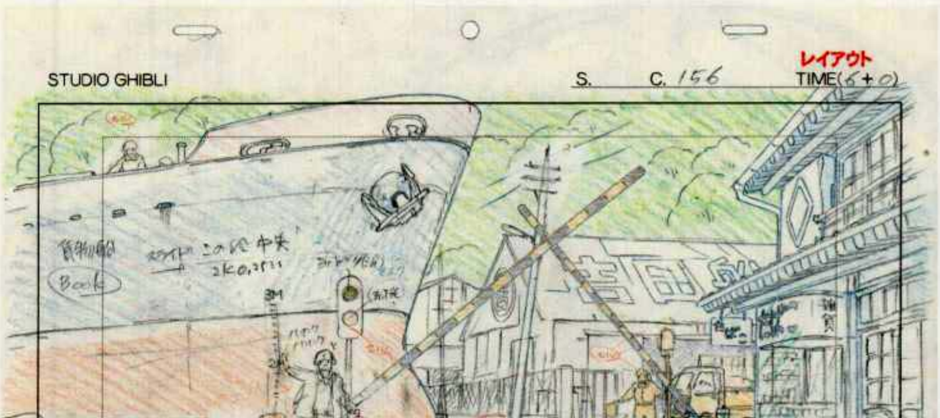

STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 46.
TIME(5+0)
5


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 81
TIME(4+0)

6

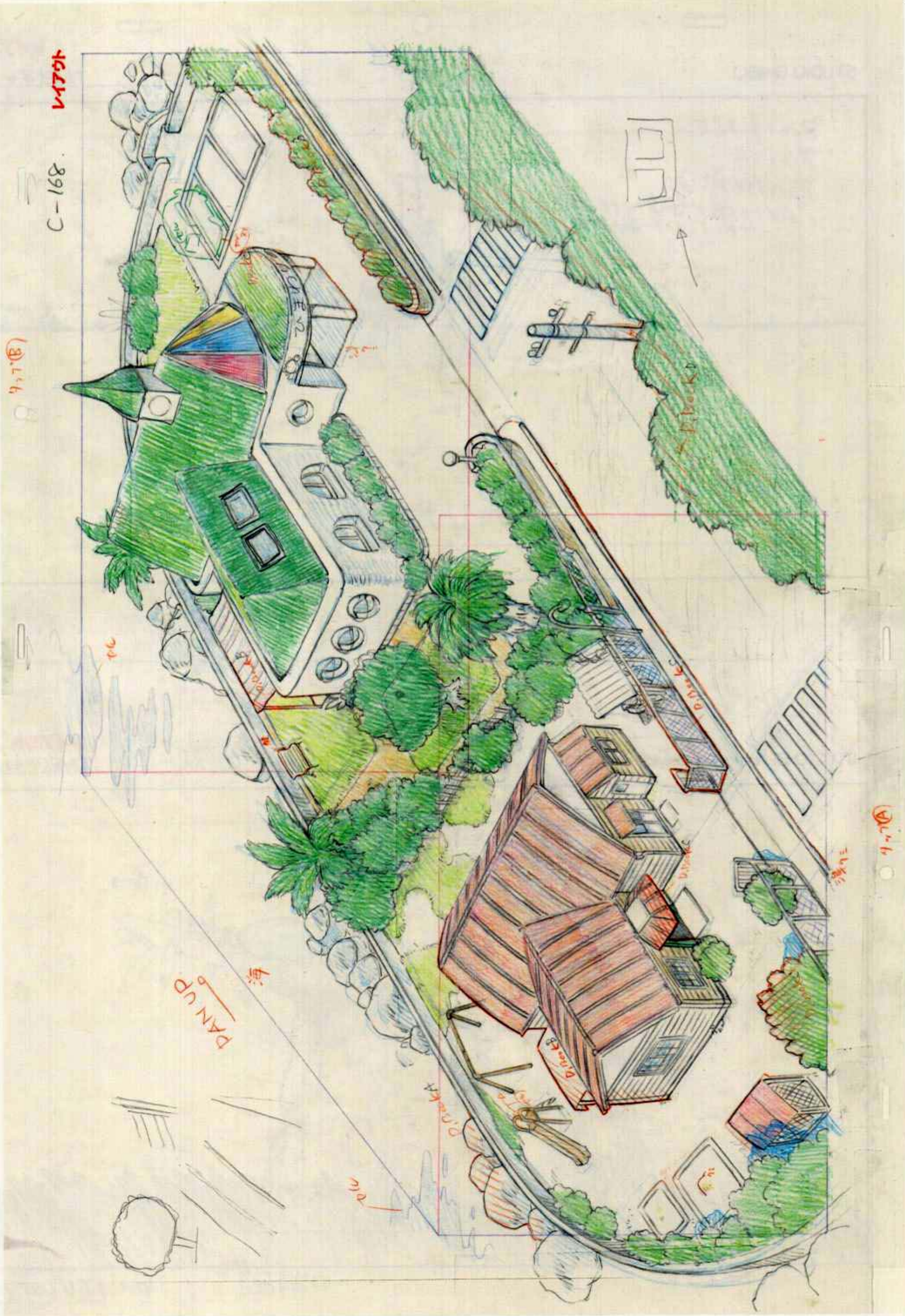

レイアウト
STUDIO GHIBLI
C. 114
TIME(2+12)

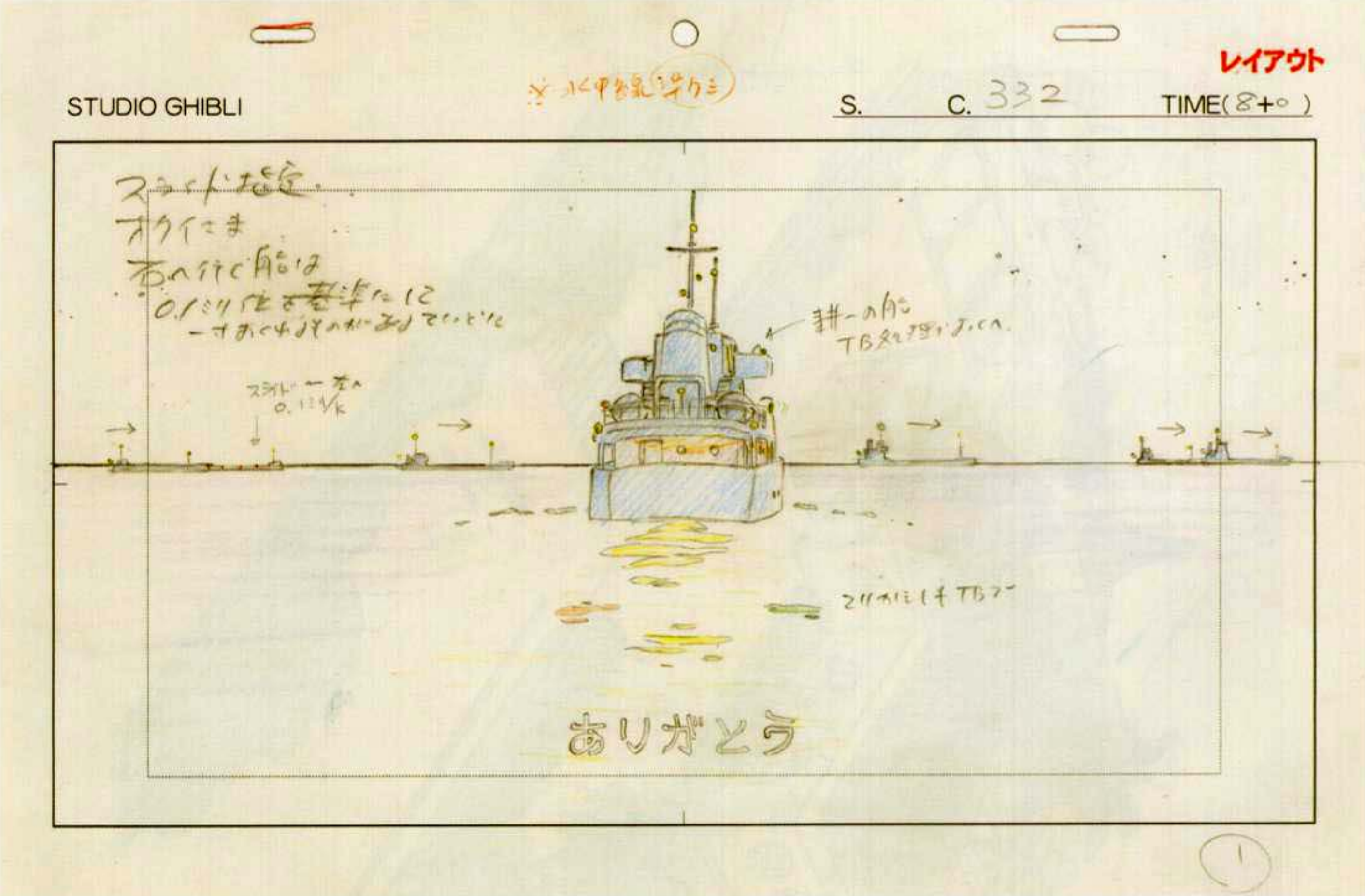
7


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 156
TIME(6+0)
Book
D. Book

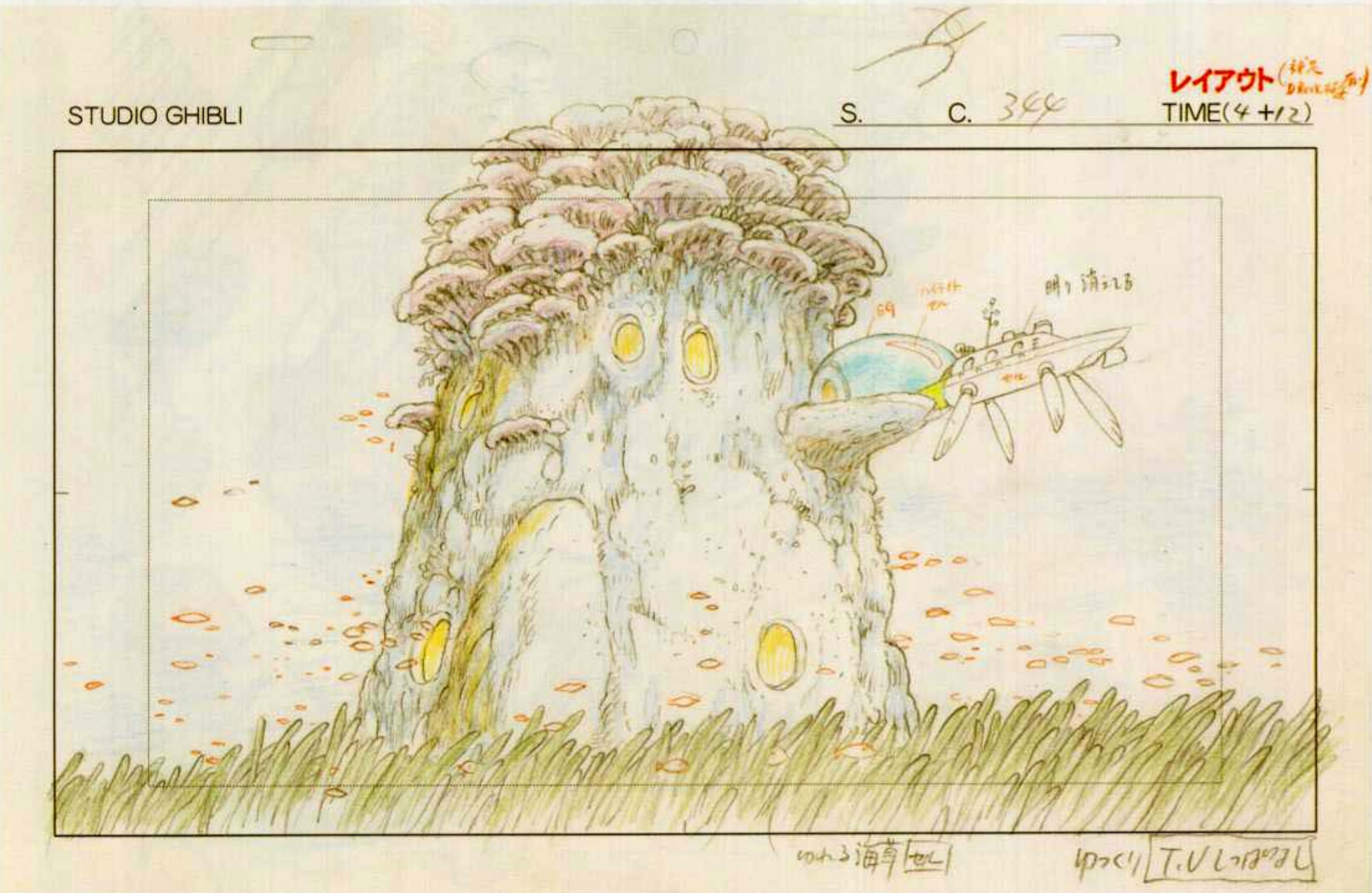
8

レイアウト

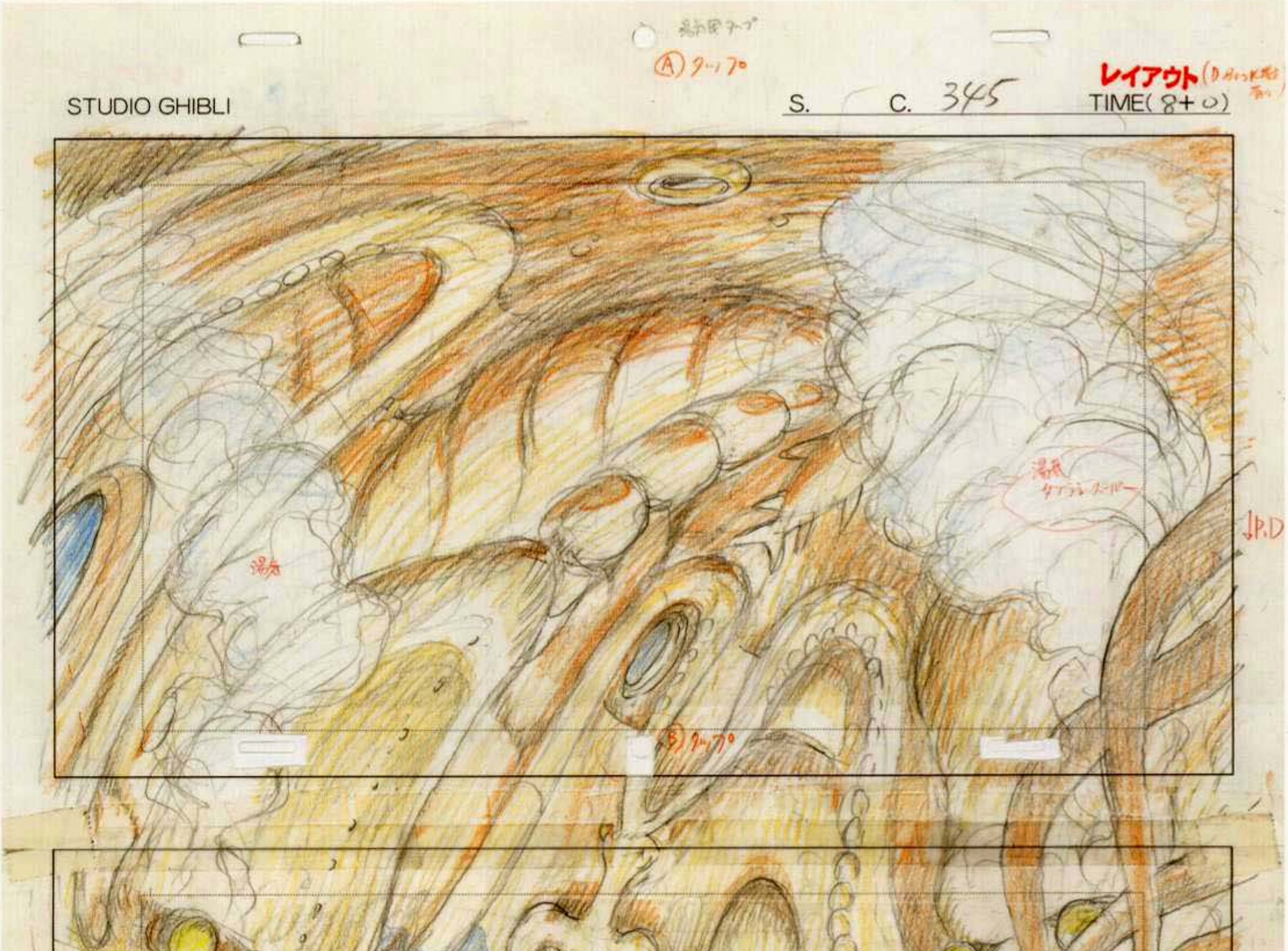



レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 332 TIME(8+0)
ありがとう

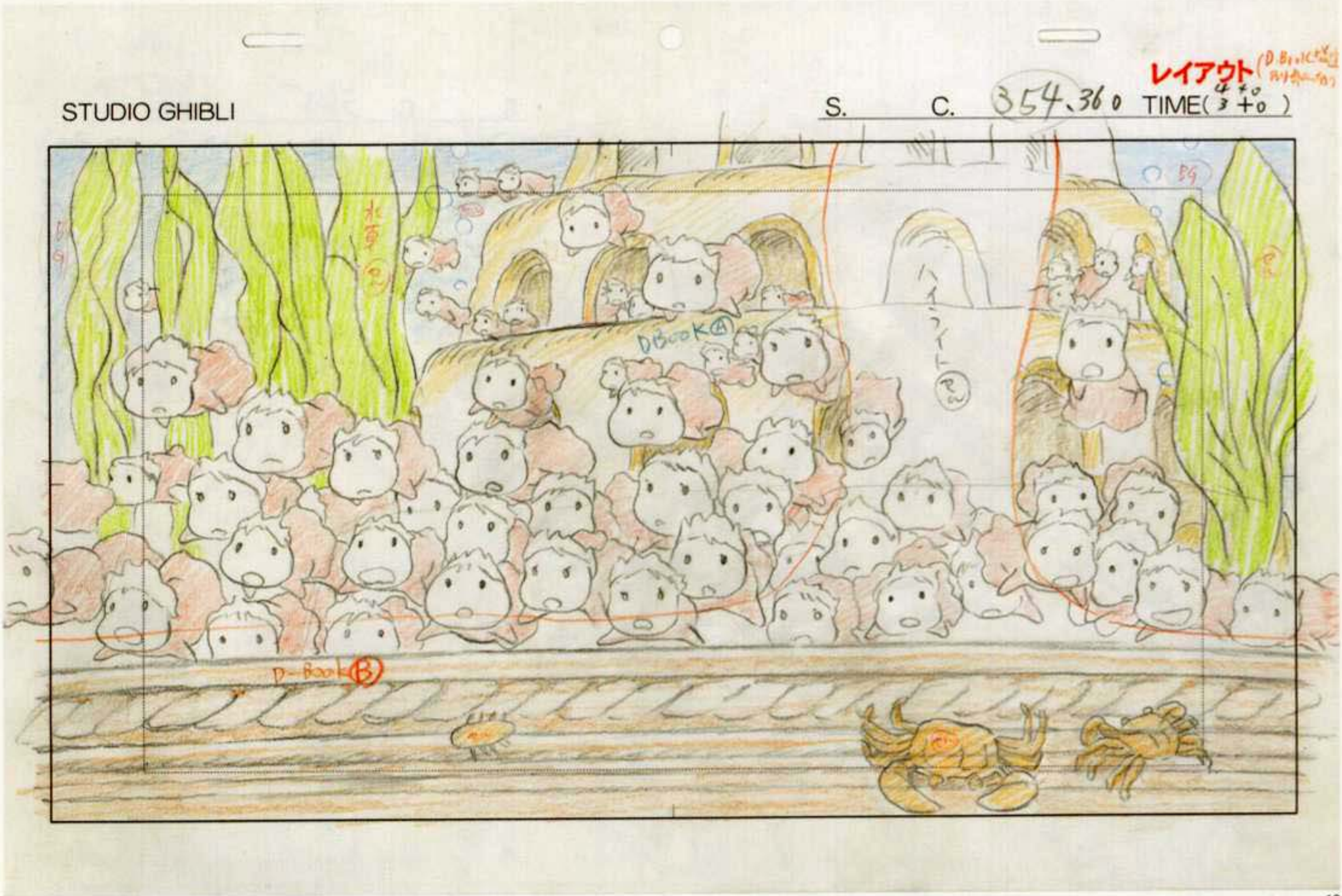
10


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 344 TIME(4+12)
ゆっくり T.Uしっぱなし

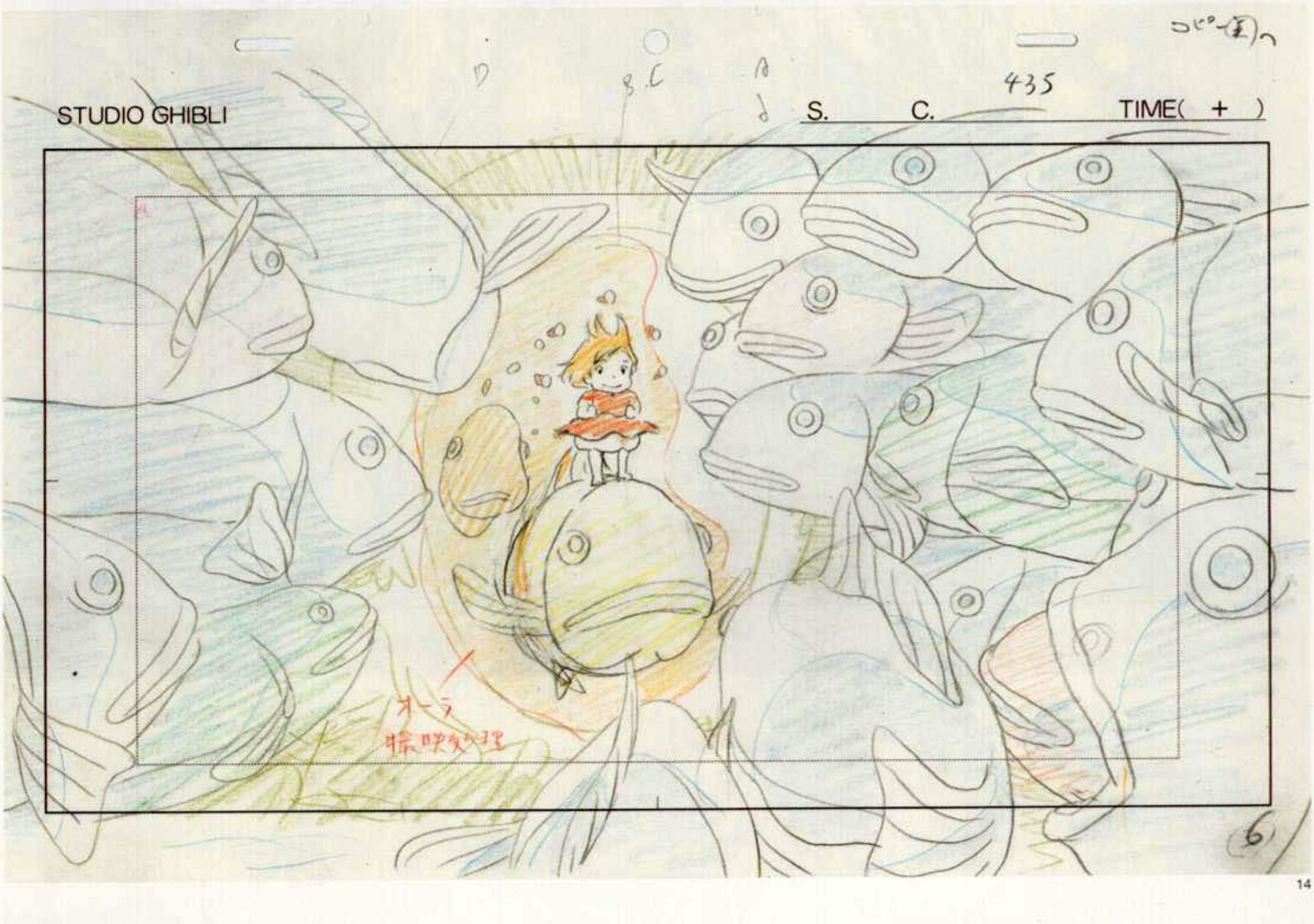
11



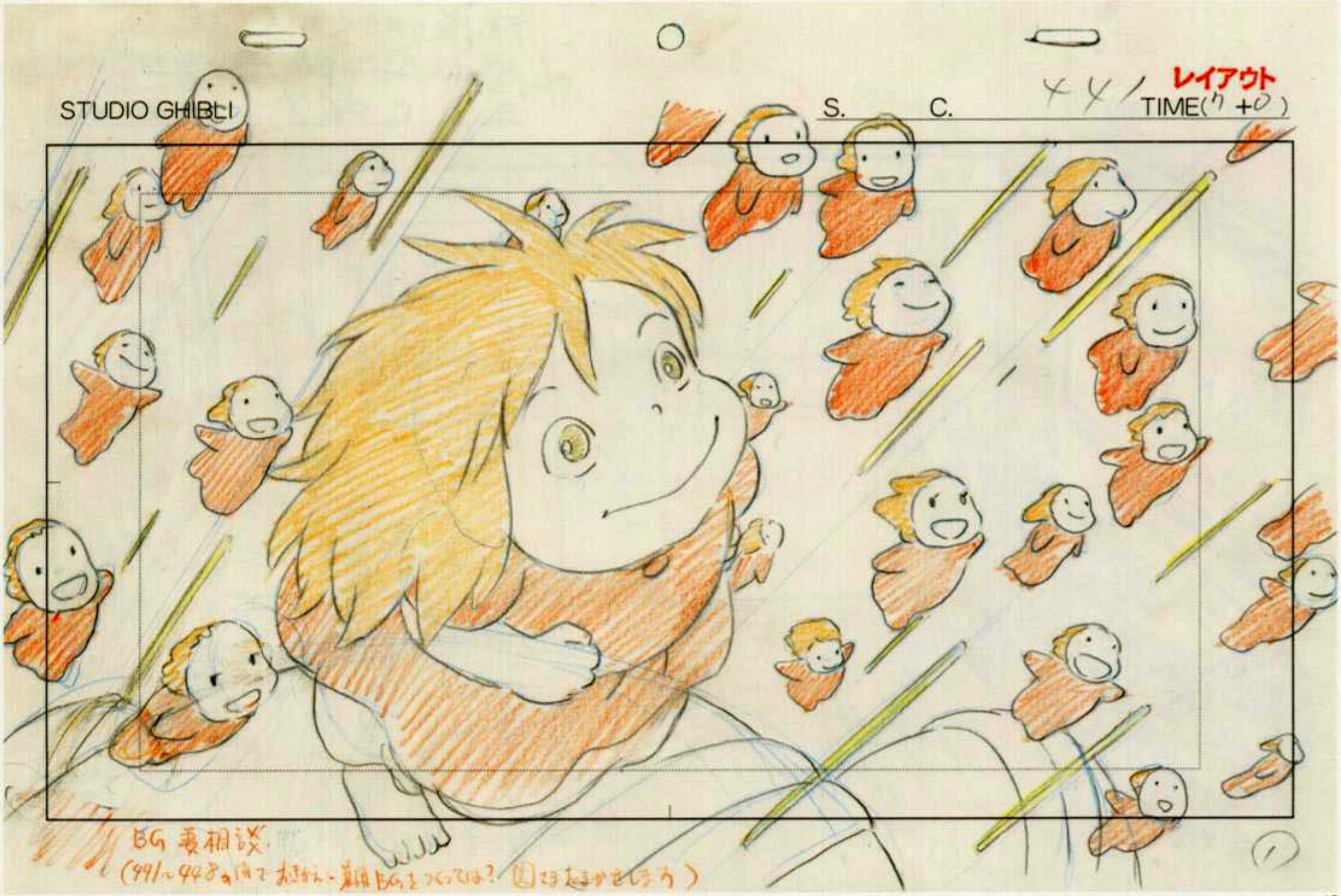
12


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 354.360 TIME(3+0)
D-Book A
D-Book B

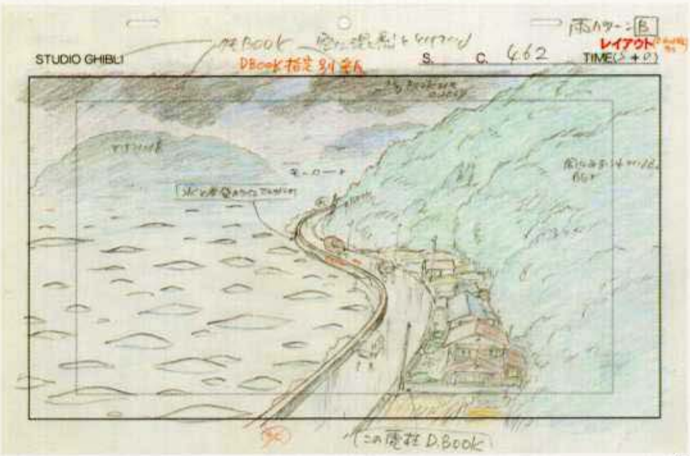
13


STUDIO GHIBLI
S. C. 435 TIME(+)
オーラ

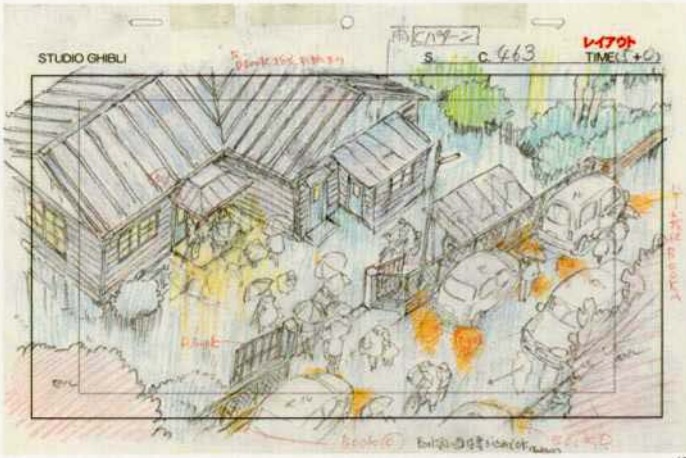
14


STUDIO GHIBLI
S. C. 441 TIME(7+0)
レイアウト
BG 要相談

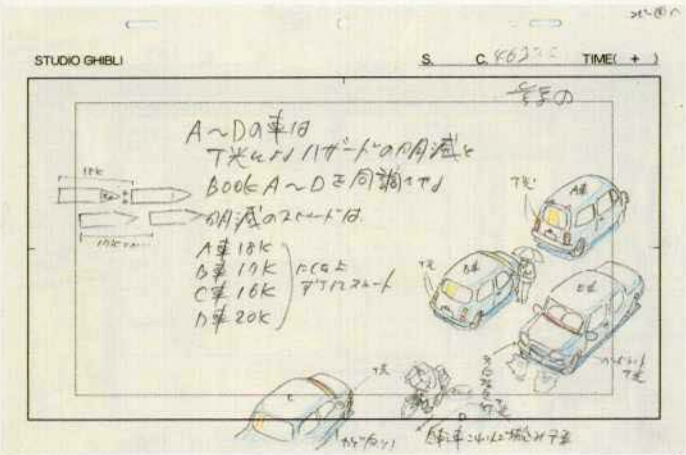
15


STUDIO GHIBLI
S. C. 462 TIME(
レイアウト

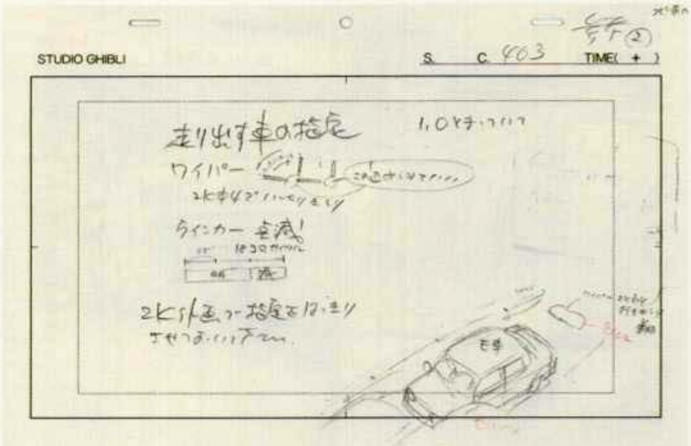
16


STUDIO GHIBLI
S. C. 463 TIME(
レイアウト

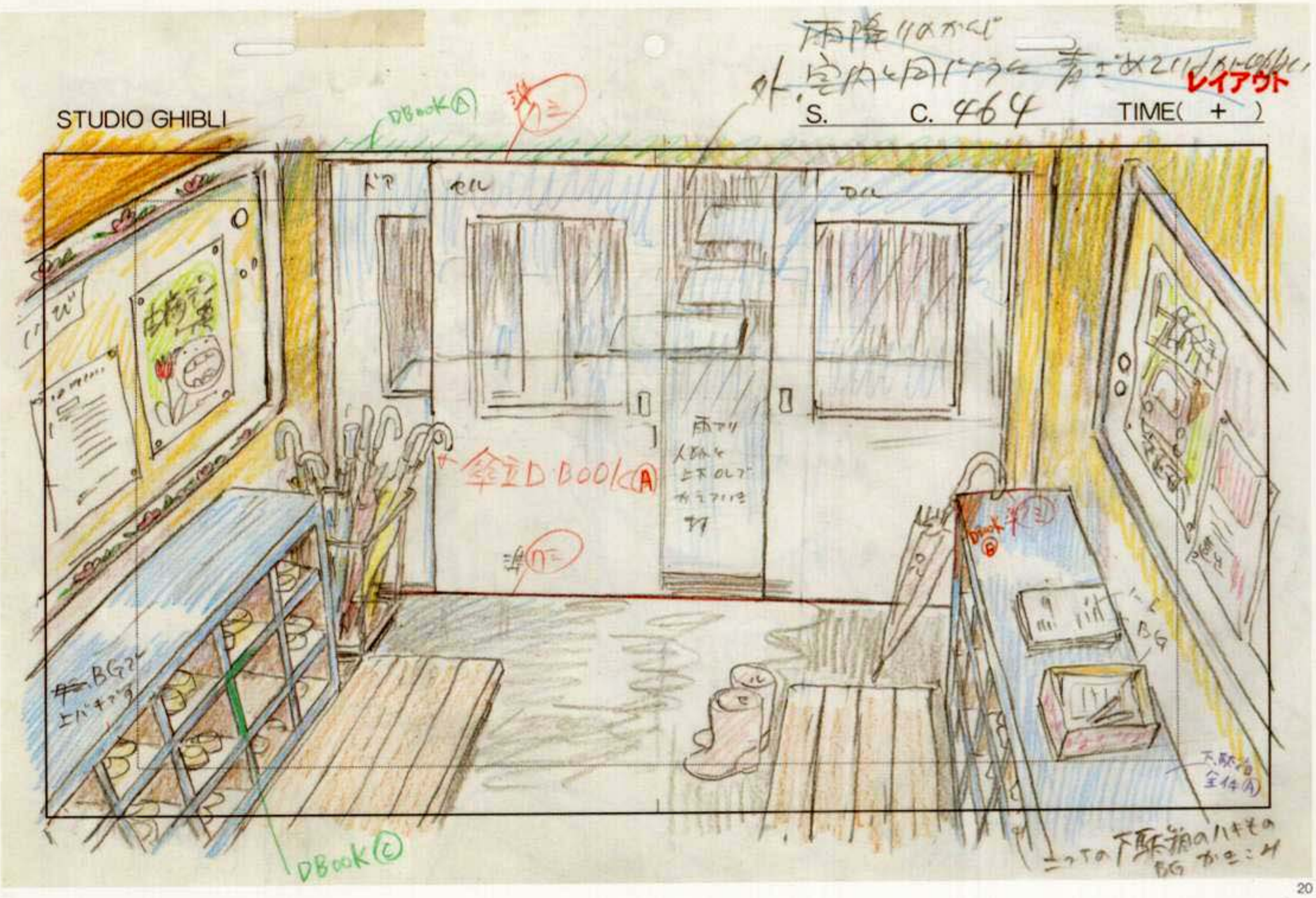
17


STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)
A~Dの車は

18

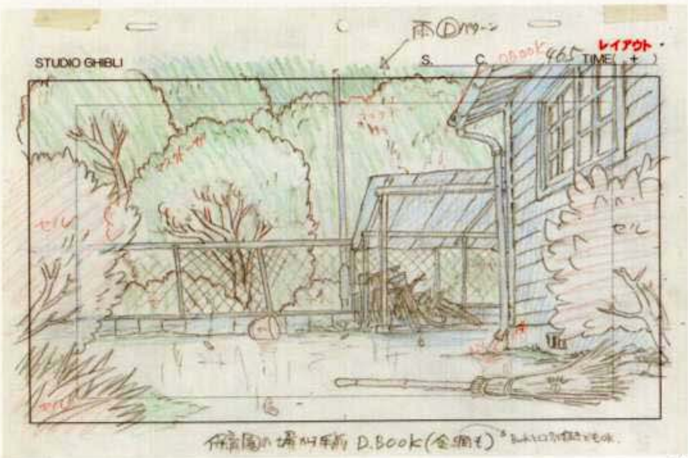

STUDIO GHIBLI
S. C. 463 TIME(+)
走り出す車の指定
ワイパー

19



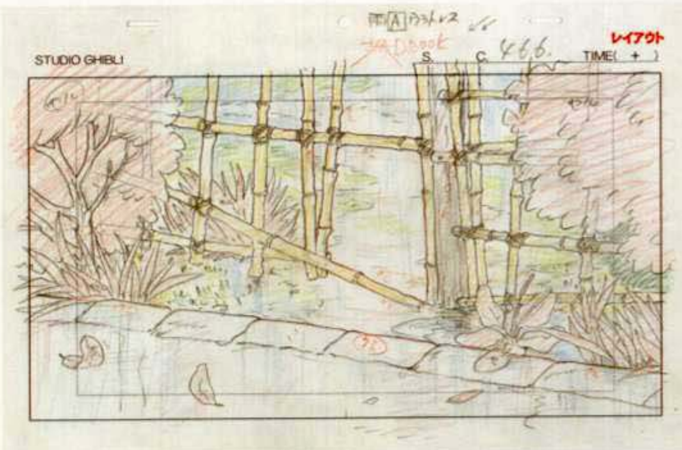
STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 464 TIME(+)

20



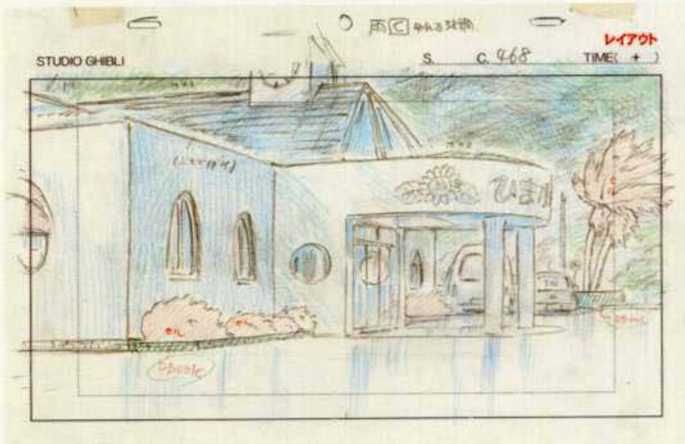
STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 465 TIME(+)

21



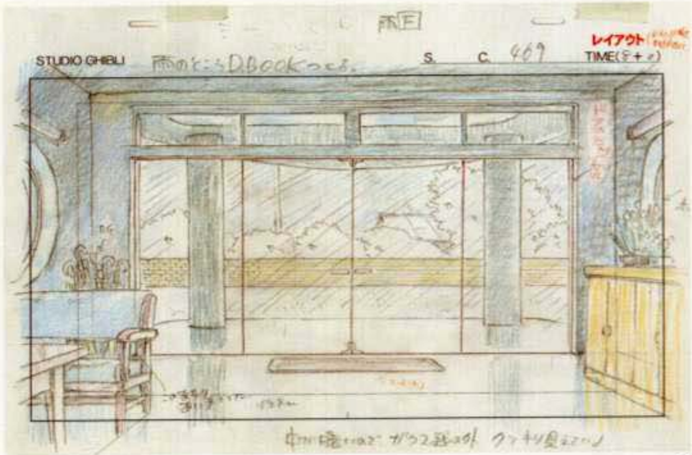
STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 466. TIME(+)

22



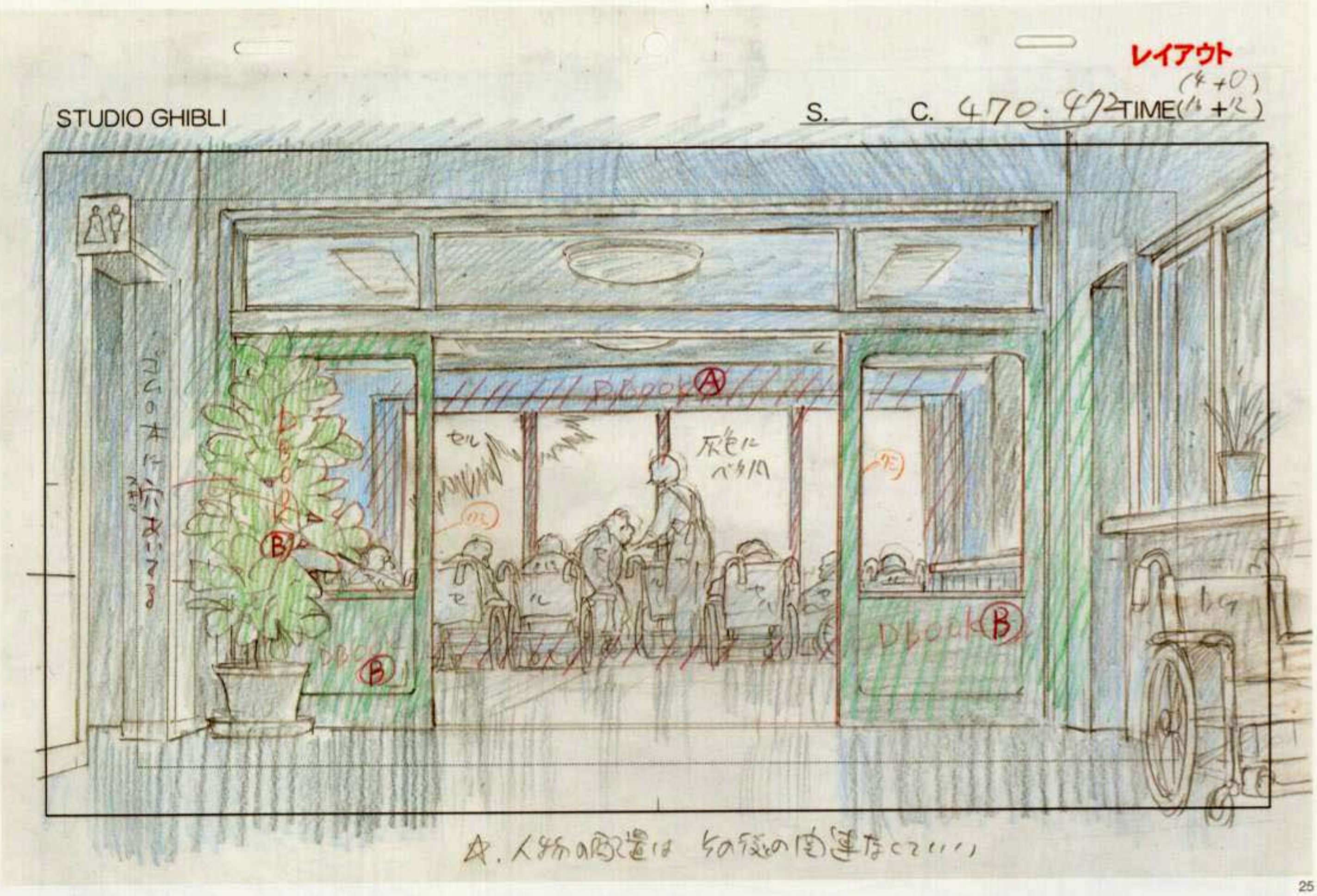
STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 468 TIME(+)

23

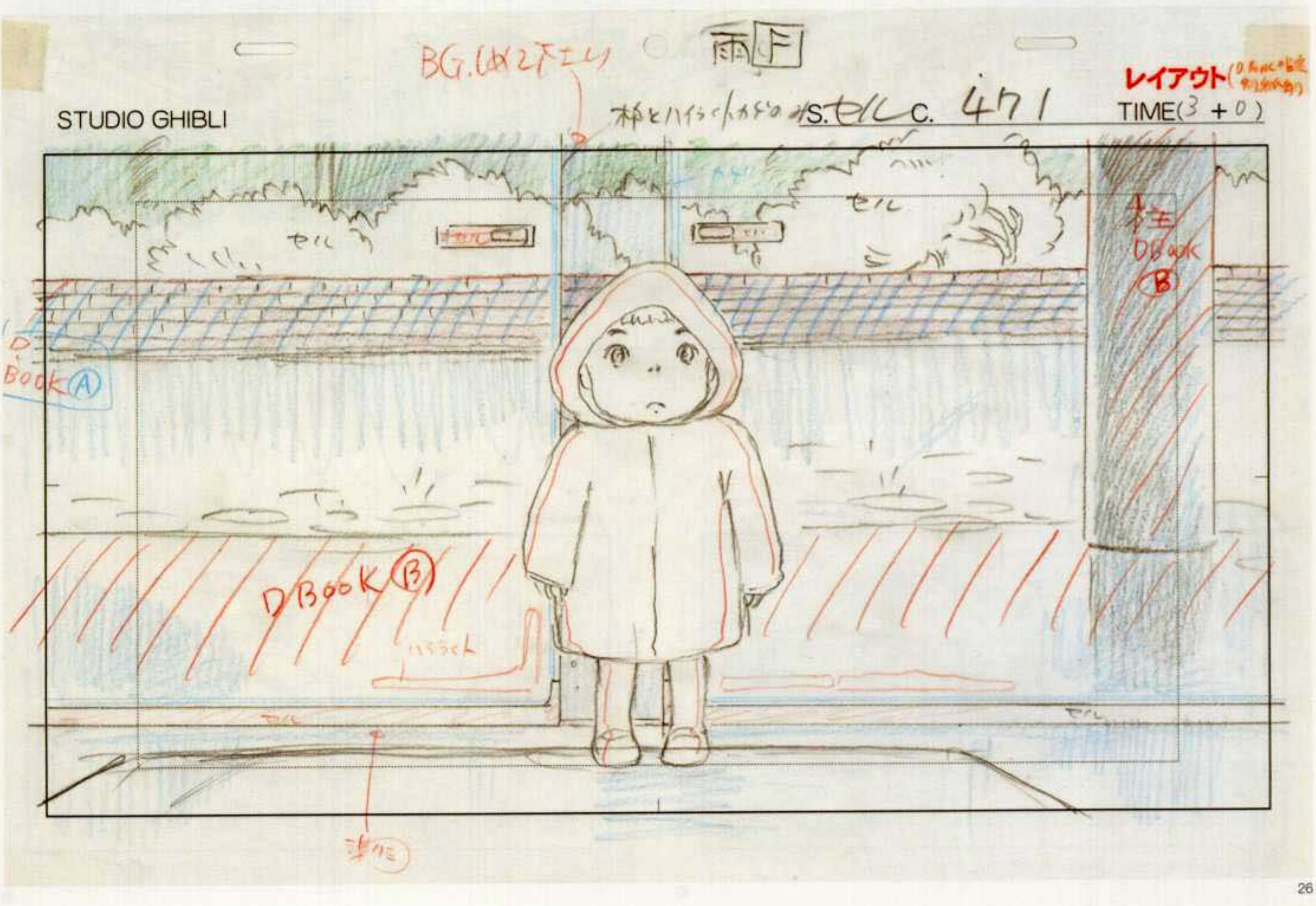


STUDIO GHIBLI
レイアウト
S. C. 469 TIME(+)

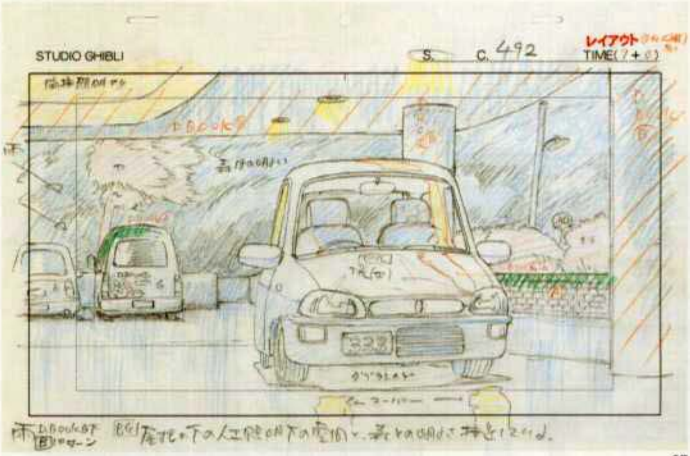
24


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 470・472 TIME(16+12)
DBOOK A
DBOOK B

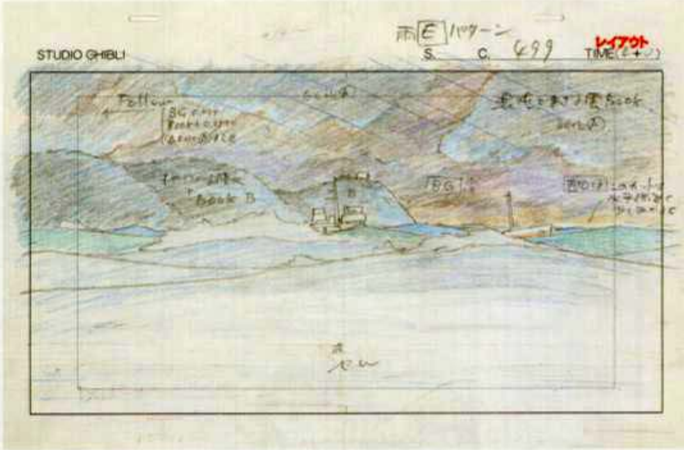
25


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. セル C. 471 TIME(3 + 0)
DBOOK B
D BOOK A

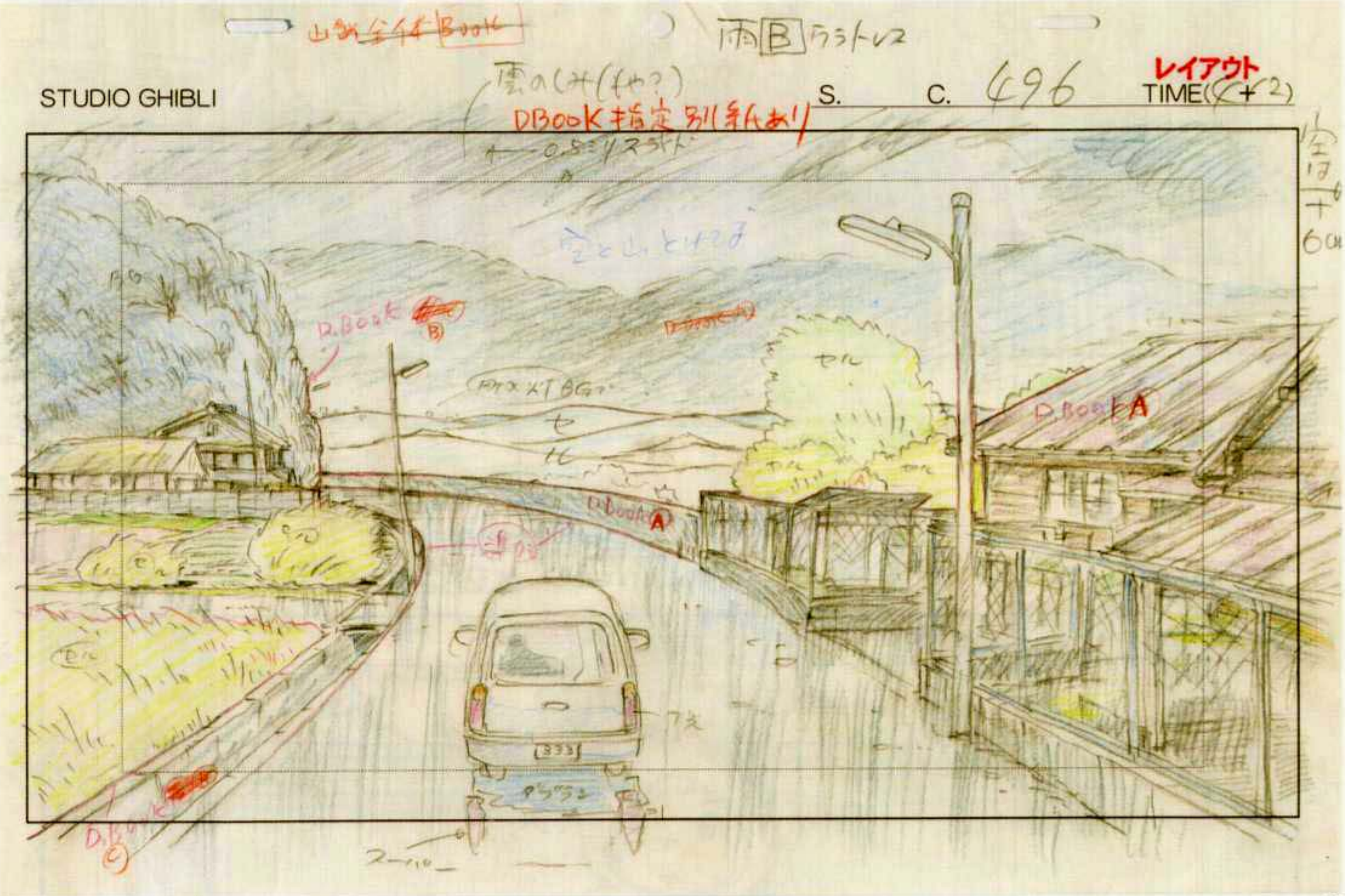
26


STUDIO GHIBLI
S. C. 492
レイアウト
TIME(

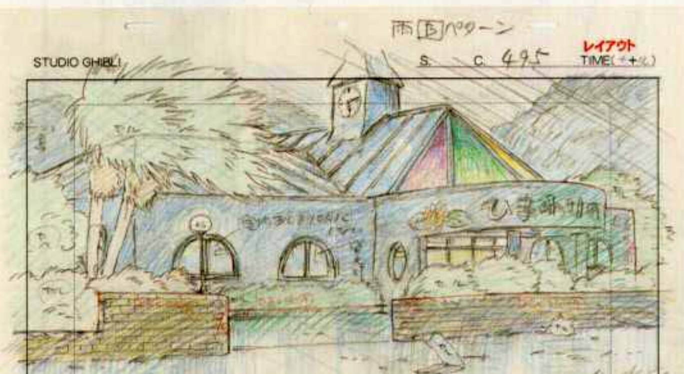
27


雨E パターン
STUDIO GHIBLI
S. C. 499
レイアウト
TIME(

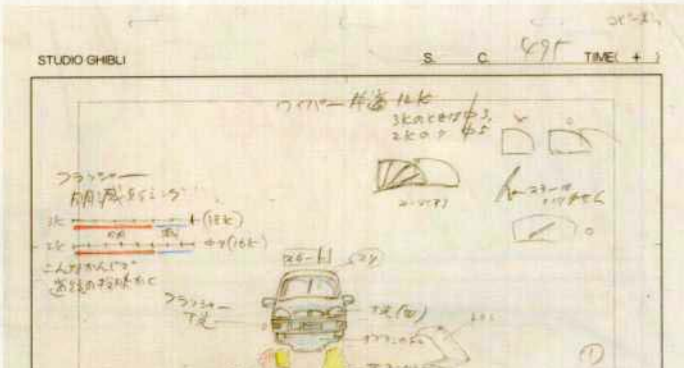
28


STUDIO GHIBLI
S. C. 496
レイアウト
TIME(
DBOOK指定 別紙あり
D.BOOK A
セル

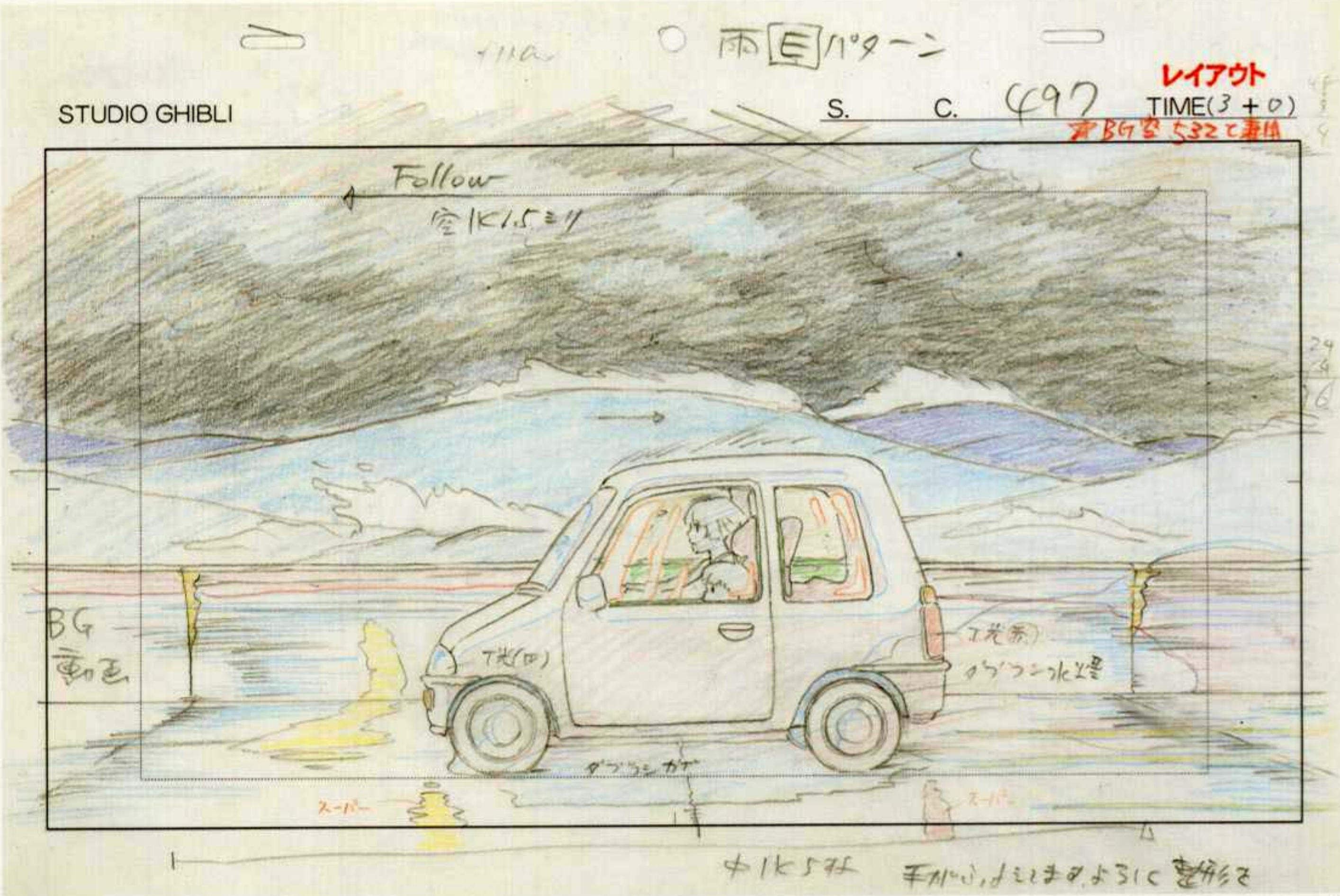
29


STUDIO GHIBLI
S. C. 495
レイアウト
TIME(

30

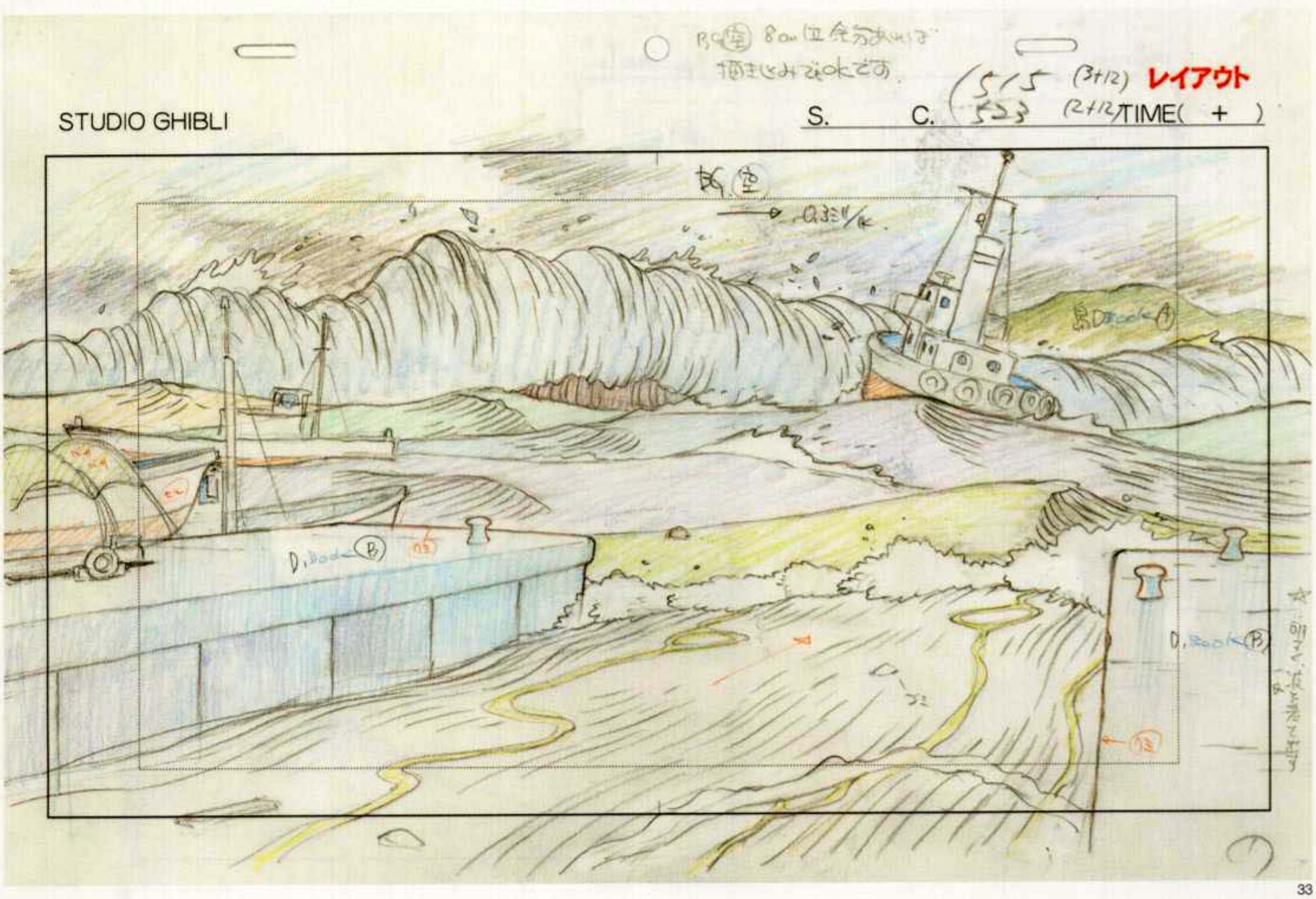

STUDIO GHIBLI
S. C.
TIME(+)

31



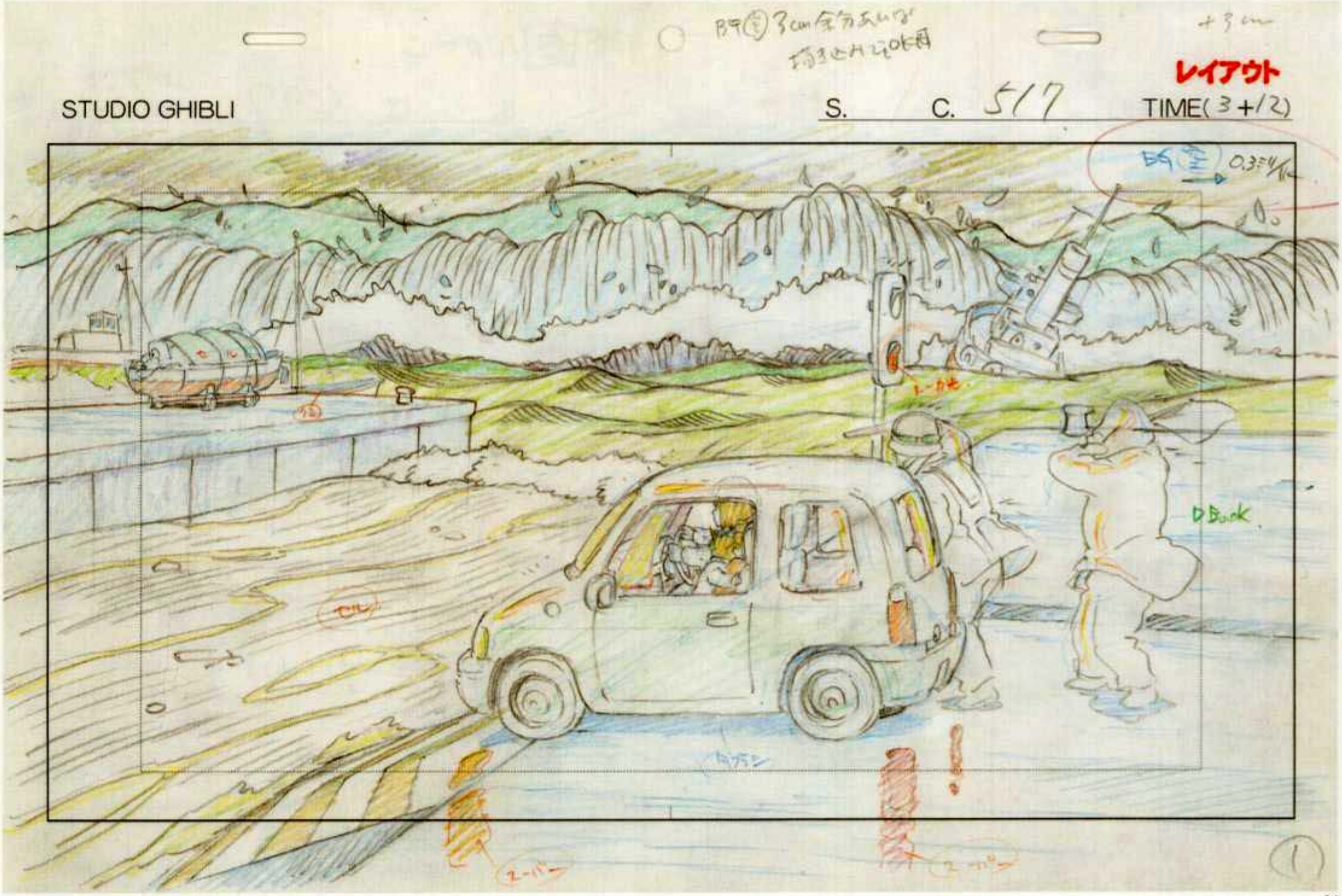
雨[E]パターン
レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 497 TIME(3 + 0)
Follow
BG
動画

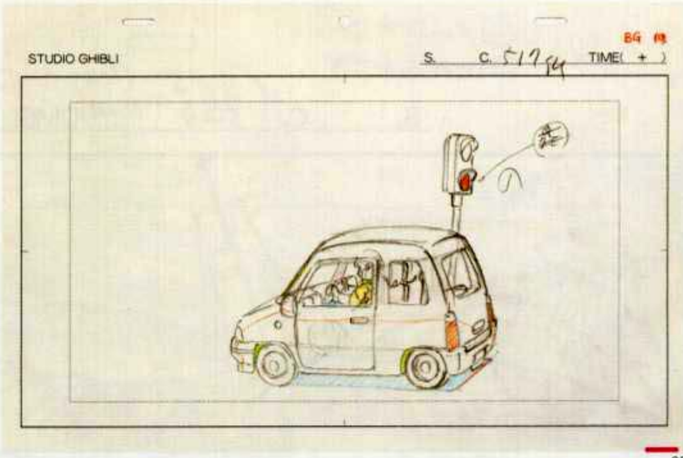
32

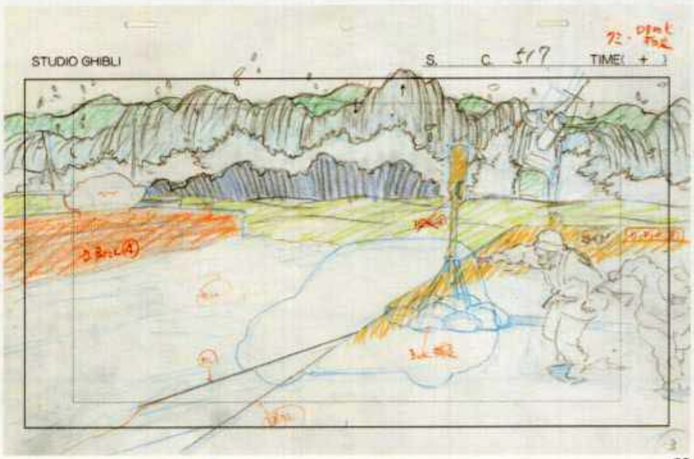


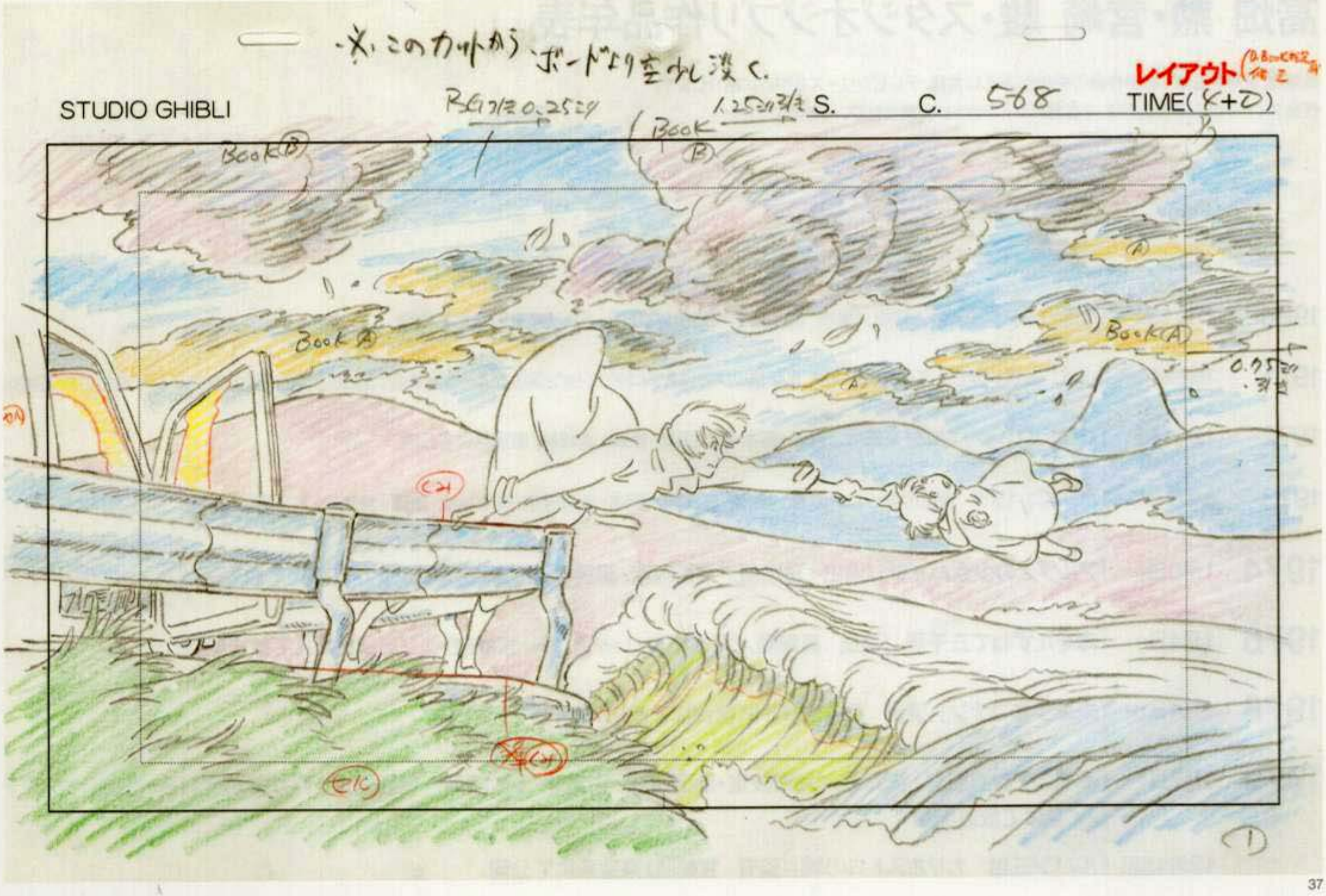
レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 515 (3+12) 523 (2+12) TIME(+)
BG 空

33


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C. 517
TIME(3+12)
D Book
34

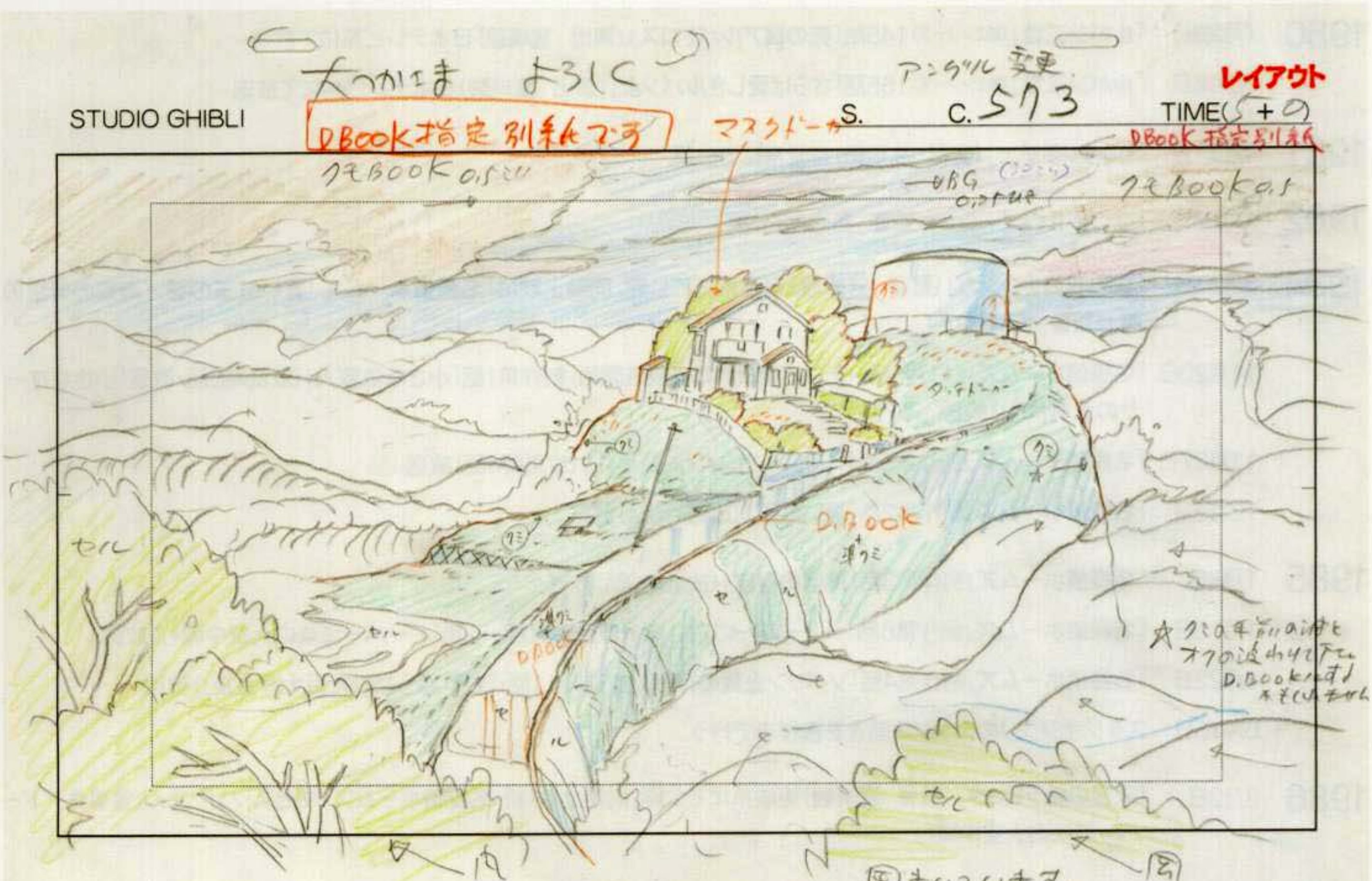

BG
STUDIO GHIBLI
S.
C. 517
TIME(+)
35


STUDIO GHIBLI
S.
C. 517
TIME(+)
36



※このカットから ボードより空少し淡く
STUDIO GHIBLI
S.
C. 568
TIME(4+0)
レイアウト
Book A
Book B

37



大づかにま よろしく
アングル変更
DBOOK指定別紙です
STUDIO GHIBLI
S.
C. 573
TIME(5+0)
レイアウト
DBOOK指定別紙
マスクドーカ
クモBOOK 0.5
D.BOOK
風まいています。

38

高畑 勲・宮崎 駿・スタジオジブリ作品年表

高畑勲、宮崎駿監督(演出)作品の中から、おもに長編、テレビシリーズを中心に紹介します。
作品タイトルが太字のものは、本図録にレイアウトが掲載されているものです。

1968	7月21日	「太陽の王子ホルスの大冒険」(演出 高畑勲／場面設計・原画 宮崎駿)東映系にて公開
1971	10月24日～	「ルパン三世」(演出 高畑勲、宮崎駿 ※テロップではAプロダクション演出グループと表記。第5話以降に参加)読売テレビ系にて放送開始
1972	12月17日	「パンダコパンダ」(演出 高畑勲／原案・脚本・画面設定・原画 宮崎駿)東宝系にて公開
1973	3月17日	「パンダコパンダ 雨ふりサーカスの巻」(演出 高畑勲／脚本・美術設定・画面構成・原画 宮崎駿)東宝系にて公開
1974	1月6日～	**「アルプスの少女ハイジ」**(演出 高畑勲／場面設定・画面構成 宮崎駿)フジテレビ系にて放送開始
1976	1月4日～	**「母をたずねて三千里」**(演出 高畑勲／場面設定・レイアウト 宮崎駿)フジテレビ系にて放送開始
1978	4月4日～	**「未来少年コナン」**(演出 宮崎駿)NHK総合にて放送開始
1979	1月7日～	**「赤毛のアン」**(監督 高畑勲／場面設定・画面構成 宮崎駿〈1～15話〉・場面構成 櫻井美知代〈18～50話〉)フジテレビ系にて放送開始
	12月15日	「ルパン三世 カリオストロの城」(監督 宮崎駿)東宝系にて公開
1980	7月28日	**「ルパン三世」**(第2シリーズ)145話**「死の翼アルバトロス」**(演出 宮崎駿)日本テレビ系にて放送
	10月6日	**「ルパン三世」**(第2シリーズ)155話**「さらば愛しきルパンよ」**(演出 宮崎駿)日本テレビ系にて放送
1981	4月11日	**「じゃりン子チエ」**(監督 高畑勲)東宝系にて公開
1982	1月23日	「セロ弾きのゴーシュ」(監督 高畑勲)公開
1984	3月11日	**「風の谷のナウシカ」**(監督 宮崎駿)東映系にて公開。同時上映は**「名探偵ホームズ 青い紅玉の巻／海底の財宝の巻」**(監督 宮崎駿)
	11月20日	**「名探偵ホームズ」**(11月6日～テレビ朝日系にて放送開始)制作第1話**「小さな依頼人」**(放送時3話・改題「小さなマーサの大事件!?」)放送
	11月27日	「名探偵ホームズ」制作第5話「ミセス・ハドソン人質事件」(放送時4話)放送
	12月4日	**「名探偵ホームズ」**制作第2話**「青い紅玉」**(放送時5話)放送
1985	1月8日	**「名探偵ホームズ」**制作第3話**「海底の財宝」**(放送時9話)放送
	1月15日	「名探偵ホームズ」制作第6話 「ドーバーの白い崖」(放送時10話・改題「ドーバー海峡の大空中戦!」)放送
	1月22日	**「名探偵ホームズ」**制作第4話**「ソベリン金貨の行方」**(放送時11話・改題「ねらわれた巨大貯金箱」)放送
	6月15日	スタジオジブリのスタジオ開きを吉祥寺で行う
1986	8月2日	**「天空の城ラピュタ」**(監督 宮崎駿)東映系にて公開。同時上映「続・名探偵ホームズ ミセス・ハドソン人質事件／ドーバー海峡の大空中戦!」
1987	4月2日	「柳川堀割物語」(監督 高畑勲)公開

1988	4月16日	**「火垂るの墓」**(監督　高畑勲／レイアウト　百瀬義行)、**「となりのトトロ」**(監督　宮崎駿)東宝系にて公開
1989	7月29日	**「魔女の宅急便」**(監督　宮崎駿)東映系にて公開。
1991	7月20日	**「おもひでぽろぽろ」**(監督　高畑勲／場面設計　百瀬義行)東宝系にて公開
1992	7月18日	**「紅の豚」**(監督　宮崎駿)東宝系にて公開
1993	5月5日ほか	**「海がきこえる」**(監督　望月智充)日本テレビ系にて放送
1994	7月16日	**「平成狸合戦ぽんぽこ」**(監督　高畑勲／画面構成　百瀬義行)東宝系にて公開
1995	7月15日	**「耳をすませば」**(監督　近藤喜文／絵コンテ・脚本　宮崎駿)、**「On Your Mark」**(監督　宮崎駿)東宝系にて公開
1997	7月12日	**「もののけ姫」**(監督　宮崎駿)東宝系にて公開
1999	7月17日	**「ホーホケキョ　となりの山田くん」**(監督　高畑勲／場面設定　田辺修・百瀬義行)松竹系にて公開
2001	7月20日	**「千と千尋の神隠し」**(監督　宮崎駿)東宝系にて公開
	10月1日	三鷹の森ジブリ美術館オープン。美術館用短編「くじらとり」(監督　宮崎駿)上映開始
2002	1月3日	美術館用短編「コロの大さんぽ」(監督　宮崎駿)上映開始
	2月17日	**「千と千尋の神隠し」**ベルリン国際映画祭にて金熊賞受賞
	7月20日	**「猫の恩返し」**(監督　森田宏幸／レイアウト　森川聡子)、**「ギブリーズepisode 2」**(監督　百瀬義行)東宝系にて公開
	9月29日	美術館用短編「めいとこねこバス」(監督　宮崎駿)上映開始
2003	3月24日 (日本時間)	**「千と千尋の神隠し」**米国アカデミー賞(長編アニメーション賞)受賞
	12月	高畑勲が参加した連句アニメーション「冬の日」(企画・監督　川本喜八郎)公開
2004	9月11日	**「ハウルの動く城」**ヴェネチア国際映画のオゼッラ賞受賞
	11月20日	**「ハウルの動く城」**(監督　宮崎駿)東宝系にて公開
2006	1月3日	美術館用短編「やどさがし」「星をかった日」「水グモもんもん」(3作とも監督　宮崎駿)上映開始
	7月29日	**「ゲド戦記」**(監督　宮崎吾朗)東宝系にて公開
2008	7月19日	**「崖の上のポニョ」**(監督　宮崎駿)東宝系にて公開

展示作品リスト

レイアウトのサイズについて——展示されたレイアウトは、3種類の定型用紙(230×350mm、230×300mm、228×268mm)に描かれています。作品ごとに定型サイズを記し、変形版のみ個別にサイズを表記しました。

画材について——すべて、紙に鉛筆・色鉛筆(一部の作品にはペンも)を使用。

風の谷のナウシカ		230×350
33	*1330*	230×700

天空の城ラピュタ		230×350
10	*op10*	356×571
23	*419*	576×353
55	*1218*	850×350
58	*1220*	230×840
62	*1295*	267×810
92	*1618*	350×556

火垂るの墓		230×350
12	*S2-93*	356×408
23	*S6-93*	335×356

となりのトトロ		230×350
1	*277*	587×350
8	*513*	232×432
9	*555*	577×350
22	*764*	680×350
27	*904*	422×350

魔女の宅急便		230×350

おもひでぽろぽろ		230×350
13	*S12-14*	417×350
18	*S12-133*	417×350
42	*S21-57*	230×423
43	*S23-3*	254×350
57	*S38-26*	245×350

紅の豚		230×350
8	*133*	418×350
11	*252*	230×624
24	*601B*	295×470
31	*766*	230×700
39	*1029*	355×550

海がきこえる		230×300

平成狸合戦ぽんぽこ		230×350
11	*S5-2-1*	460×350
12	*S5-2-2*	460×350
15	*S5-3*	230×682
17	*S11-1*	230×740
22	*S15-13*	230×654
23	*S15-6*	398×350
30	*S22-68*	412×350
35	*S24-1*	444×350
42	*S45-11*	230×805
43	*S45-13*	450×350
53	*S67-26*	356×644
59	*S78-12*	277×350
61	*S78-13*	235×655
62	*S78-5*	290×470
69	*S84-24*	560×350

耳をすませば		230×300
9	*245*	230×570
20	*830*	230×350

On Your Mark		230×350
1	*6*	375×505
2	*8*	300×420

もののけ姫		230×350
1	*25*	590×350
9	*135*	360×780
14	*157-1*	558×428
15	*157-2*	469×349
23	*244*	333×530
25	*295*	462×350
28	*304*	230×847
43	*748*	630×350
59	*1562*	405×350
75	*1581*	275×580
78	*1619*	760×350
79	*1633*	469×699
88	*1650*	440×699
95	*1669*	740×350

●表記の見方

作品タイトル		定型サイズ（タテ×ヨコ）
作品別通しNo.	カットNo.	サイズ（タテ×ヨコ） 単位mm

ホーホケキョ となりの山田くん		230×350
12	S2-2C34	490×350
15〜23	S6-4C1 S6-4C5-1〜3 S6-4C9-1〜2 S6-4C12-1〜2 S13-8C52	220×265
24	S6-4C15	530×350

千と千尋の神隠し		230×350
5	11	573×350
6	12	592×350
9	18	230×700
12	40	578×350
16	60	230×1250
19	68B	230×1220
23	71	497×350
24	75	330×735
29	85-1	230×790
30	85-2	230×790
31	83	470×350
37	91	230×550
46	102	230×515
47	103	350×467
51	109	320×380
57	115	467×350
58	116	907×350
88	149	226×1050
89	151	230×684
90	155	266×350
104	165-2	230×416
120	201-1	420×410
122	201-2	420×410
123	208	465×507
127	213-2	230×448
142	233	340×350
159	275	610×350
162	278	380×405
176	309	230×410
195	374-1	630×350
197	374-3	296×350
198	374-4	296×350
244	503B	360×615
256	534	240×470
259	537	467×700
282	583	230×700
287	589	584×360
290	591	230×604
321	660	660×480
357	797	340×350
363	897	584×350
364	916	300×475
381	1081-1	230×462
382	1081-2	230×475
403	1165	260×518
416	1220	400×350
435	1262	230×388
459	1364D	267×650

猫の恩返し		230×300
1	S14C3	230×706
2	S19C8	266×410
4	S32C29	245×300
7	S32C22	430×1140

ギブリーズepisode 2		
扉	56	610×300

ハウルの動く城		230×350
1	3	410×568
5	5	595×350
6	20	415×350
11	143	300×755
20	381	400×350
22	365	414×958
24	392	350×470
27	393	535×1300
31	400	230×525
51	909	540×350
56	1073	605×350
60	1029	230×730
61	1026	680×350
65	1122	570×350

ゲド戦記		230×350
2	*19*	230×1100
4	*27*	465×350
9	*199*	230×362
10	*198*	465×350
11	*219*	270×350
16	*652B*	403×350

アルプスの少女ハイジ		228×268

母をたずねて三千里		228×268
2	*12話 175*	228×535
26	*20話 204*	260×270

未来少年コナン		228×268
1	*op4*	226×532
21	*23話 374*	226×533

赤毛のアン		228×268

ルパン三世(第2シリーズ)		228×268
7	*145話 226*	242×268

じゃりン子チエ		230×350
23	*S77-40*	248×350

名探偵ホームズ		228×268
1	*1話 6*	224×415
9	*1話 183*	225×365
16	*1話 308*	398×265
22	*3話 114*	340×265
24	*4話 58*	422×265
25	*4話 74*	400×265
34	*4話 299*	425×265
35	*4話 358*	424×265

崖の上のポニョ		230×350
1	*5*	467×643
4	*36*	230×790
9	*168*	400×586
12	*345*	422×350

高畑・宮崎アニメの秘密がわかる。

スタジオジブリ・レイアウト展 2008年7月26日〜9月28日 東京都現代美術館

●主催

財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館

日本テレビ放送網株式会社

●企画制作協力

スタジオジブリ

三鷹の森ジブリ美術館

●後援

読売新聞東京本社

●協力

EPSON

TOKYO FM

ウォルト ディズニー スタジオ ホーム エンターテイメント

●展示企画・デザイン

スタジオジブリ

石津尚人（ニュートラルコーポレーション）

●展示監修

宮崎吾朗

●展示協力

日本ユニバーサル電気

●資料協力

瑞鷹

サンクリエート

日本アニメーション

トムス・エンタテインメント

東映アニメーション

山本二三

富沢信雄

友永和秀

男鹿和雄

久村佳津

神村　篤

太田清美

春日井直美

イラン・グェン

叶　精二

森川嘉一郎

2008年 7月25日 初版
2010年 6月10日 7刷

発行 日本テレビ放送網株式会社
〒105-7444 東京都港区東新橋1-6-1
TEL 03-6215-1111(代)

編集 株式会社 スタジオジブリ
〒184-0002 東京都小金井市梶野町1-4-25
TEL 0422-60-5630(出版部)

デザイン 彦根大助

編集担当 齊藤睦志(スタジオジブリ 出版部)
筒井亮子(スタジオジブリ 展示企画部)

編集協力 井筒理枝子
及川 静

印刷・製本 図書印刷株式会社



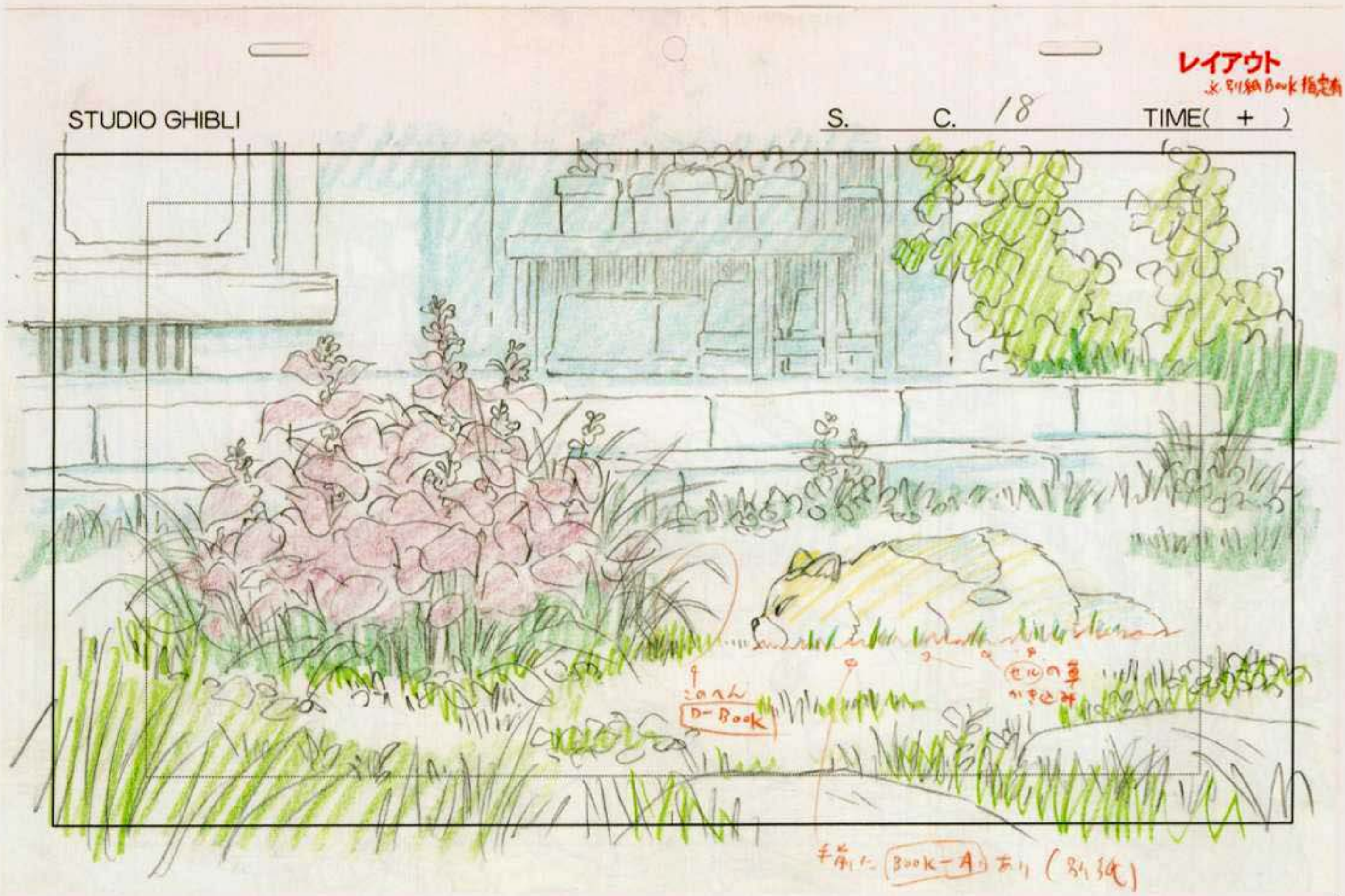
借りぐらしのアリエッティ

Karigurashi no Arrietty

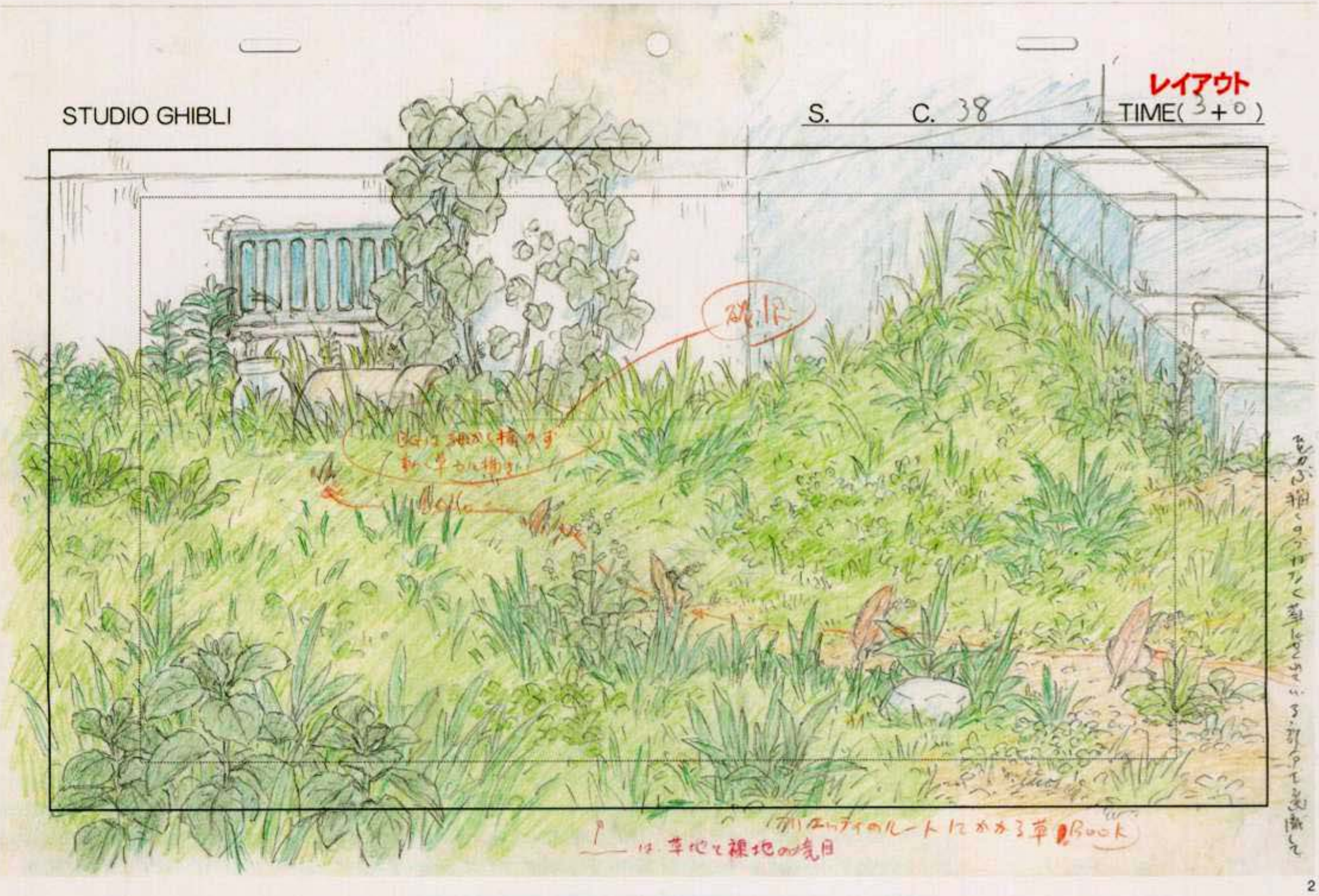
2010年　監督／米林宏昌　作画監督／賀川愛　山下明彦　美術監督／武重洋二　吉田昇　制作／スタジオジブリ

原作はイギリスの児童文学『床下の小人たち』（メアリー・ノートン作、林容吉訳、岩波少年文庫刊）。宮崎駿と丹羽圭子が脚本を担当し、舞台を現代の日本に置き換えての映画化となった。これまでスタジオジブリ作品にアニメーターとして携わってきた米林宏昌が初監督、小人の女の子と人間の少年との淡い恋物語を情感豊かに描いている。レイアウトはおもに原画担当者が描き、それを監督の米林がチェック。さらに作画監督の山下明彦と美術監督の武重洋二が作画と美術の両面からフォローをする体制で、場面の設計はなされた。

※「借りぐらしのアリエッティ」は映画の公開に伴い、札幌展から追加で出展されました。

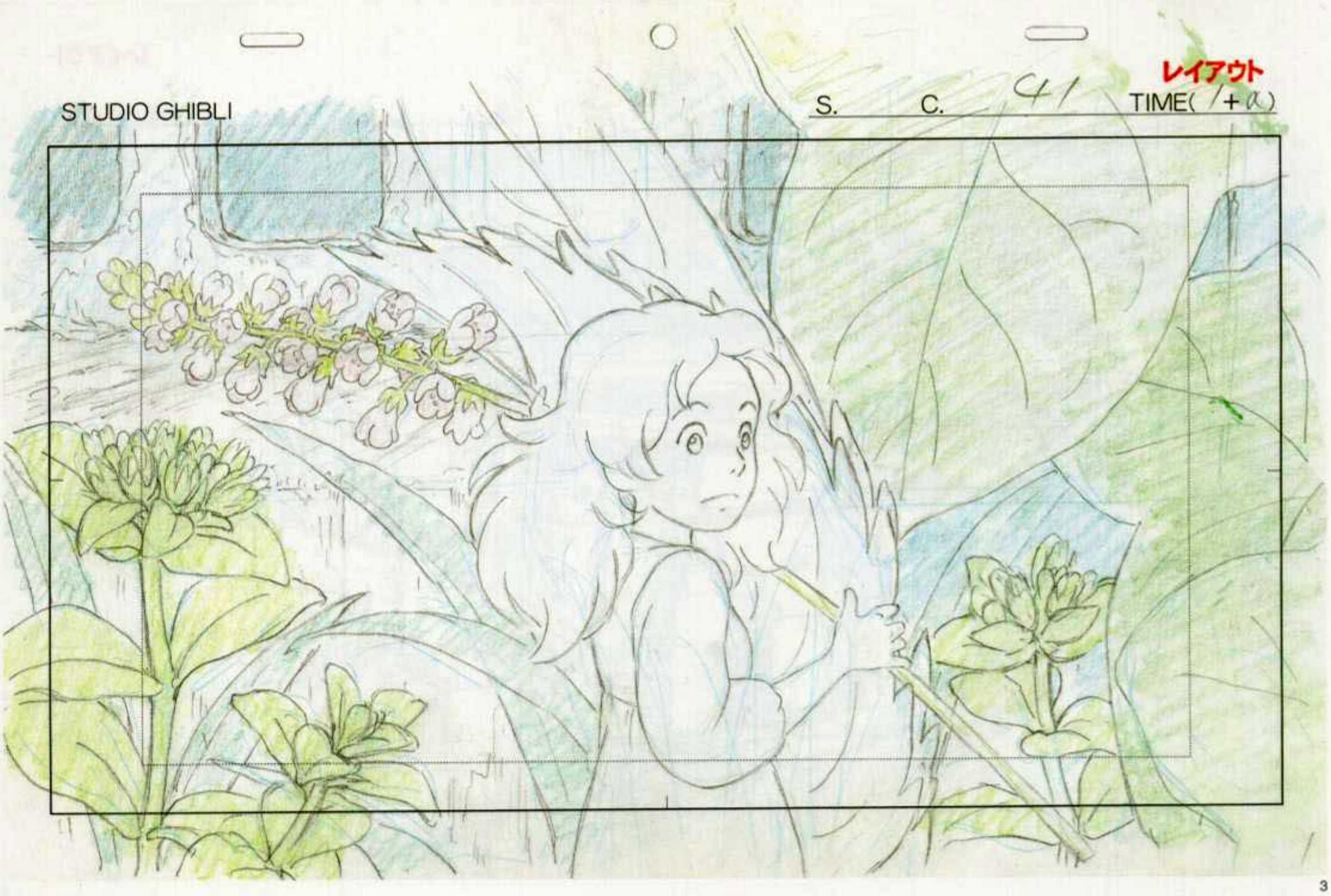

レイアウト
※別紙Book指定有
STUDIO GHIBLI
S. C. 18 TIME(+)
このへん
D-Book
セルの草
かき込み
手前にBook-Aあり(別紙)

1


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 38 TIME(3 + 0)

2

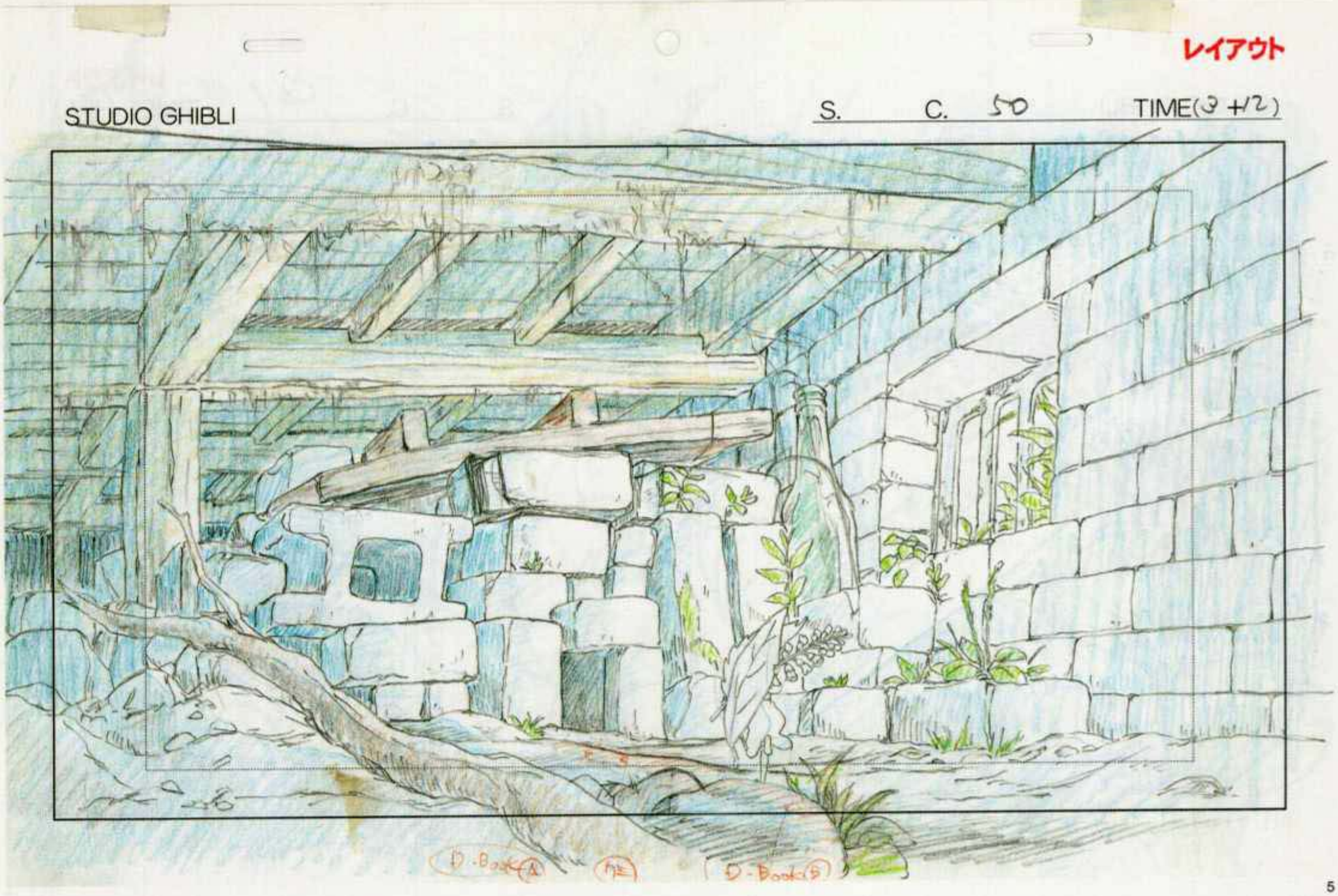
レイアウト



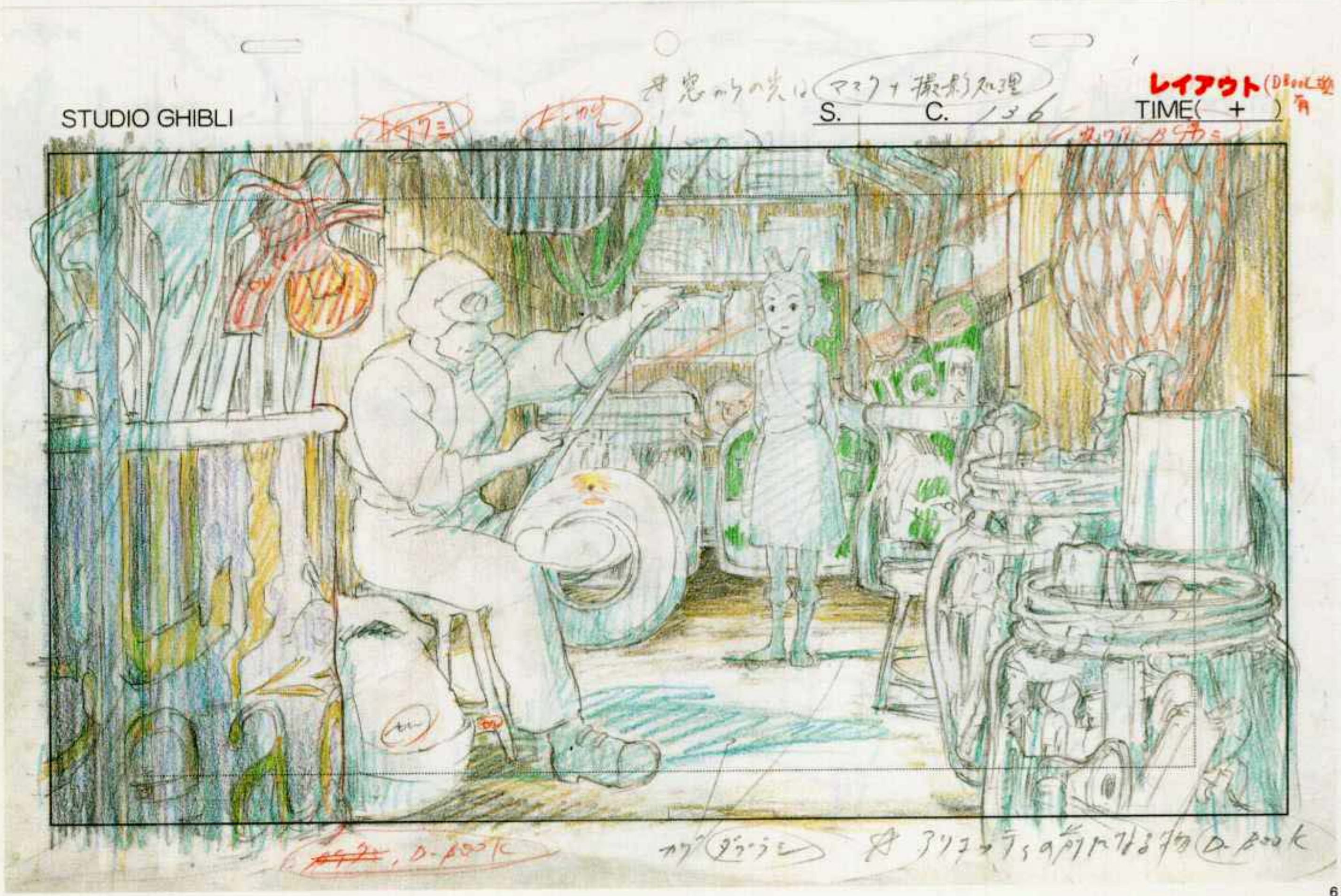
3



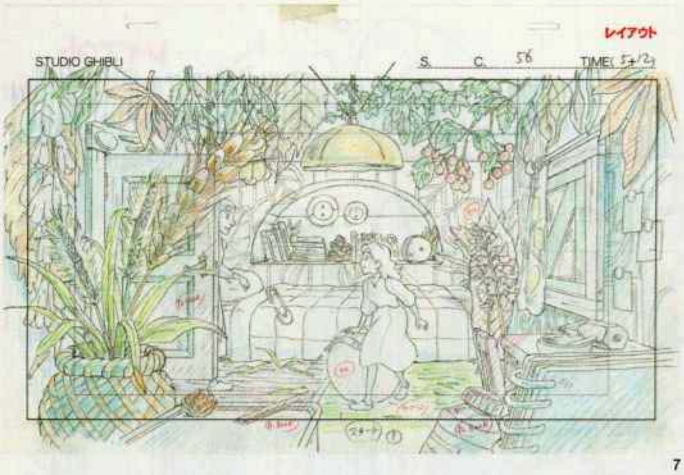
4

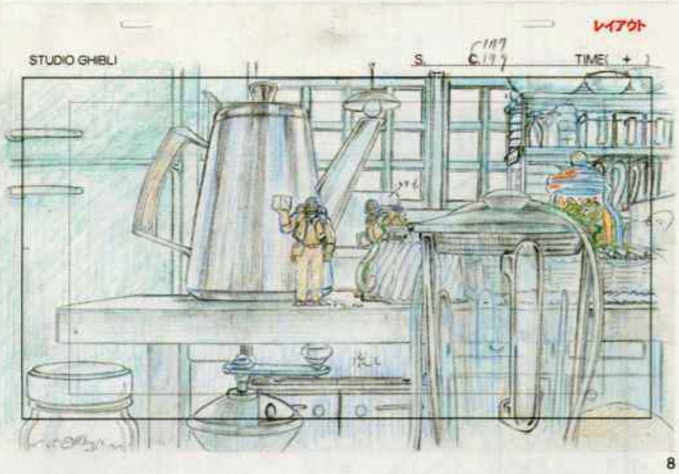

レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 50 TIME(3+12)
D-Book(A)
D-Book(B)

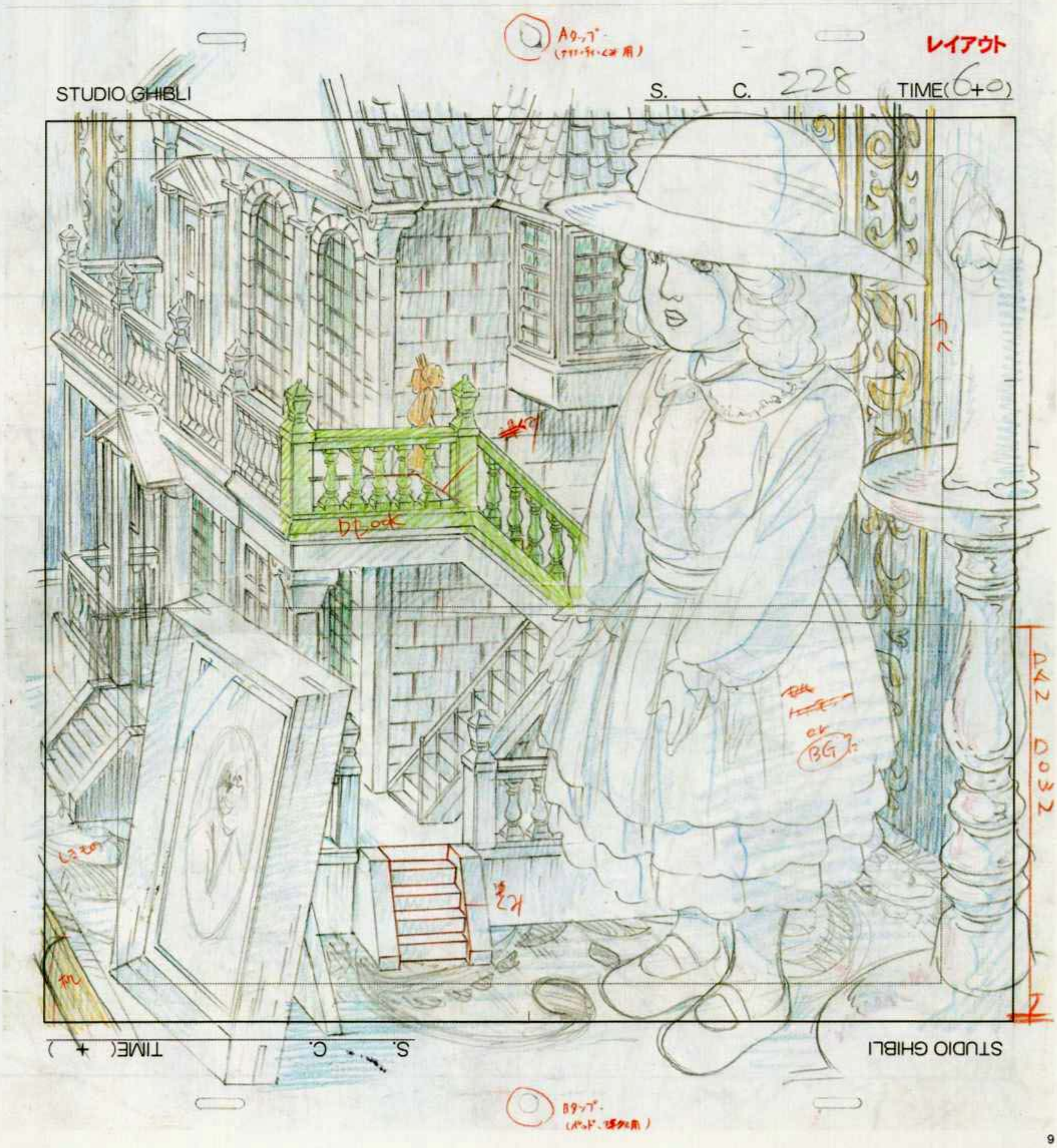
5


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 136 TIME(+)

6


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 56 TIME(5+12)
7


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. TIME(+)
8

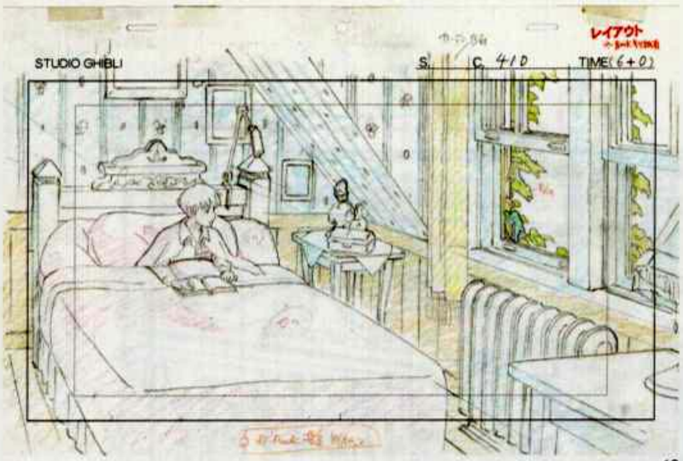

Aタップ
レイアウト
STUDIO GHIBLI
S. C. 228 TIME(6+0)
Block
BG
PAN DOWN
S. C. TIME(+)
STUDIO GHIBLI
Bタップ
9


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C. 386
TIME(9 +22)

10


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C. 387
TIME(6 +4)

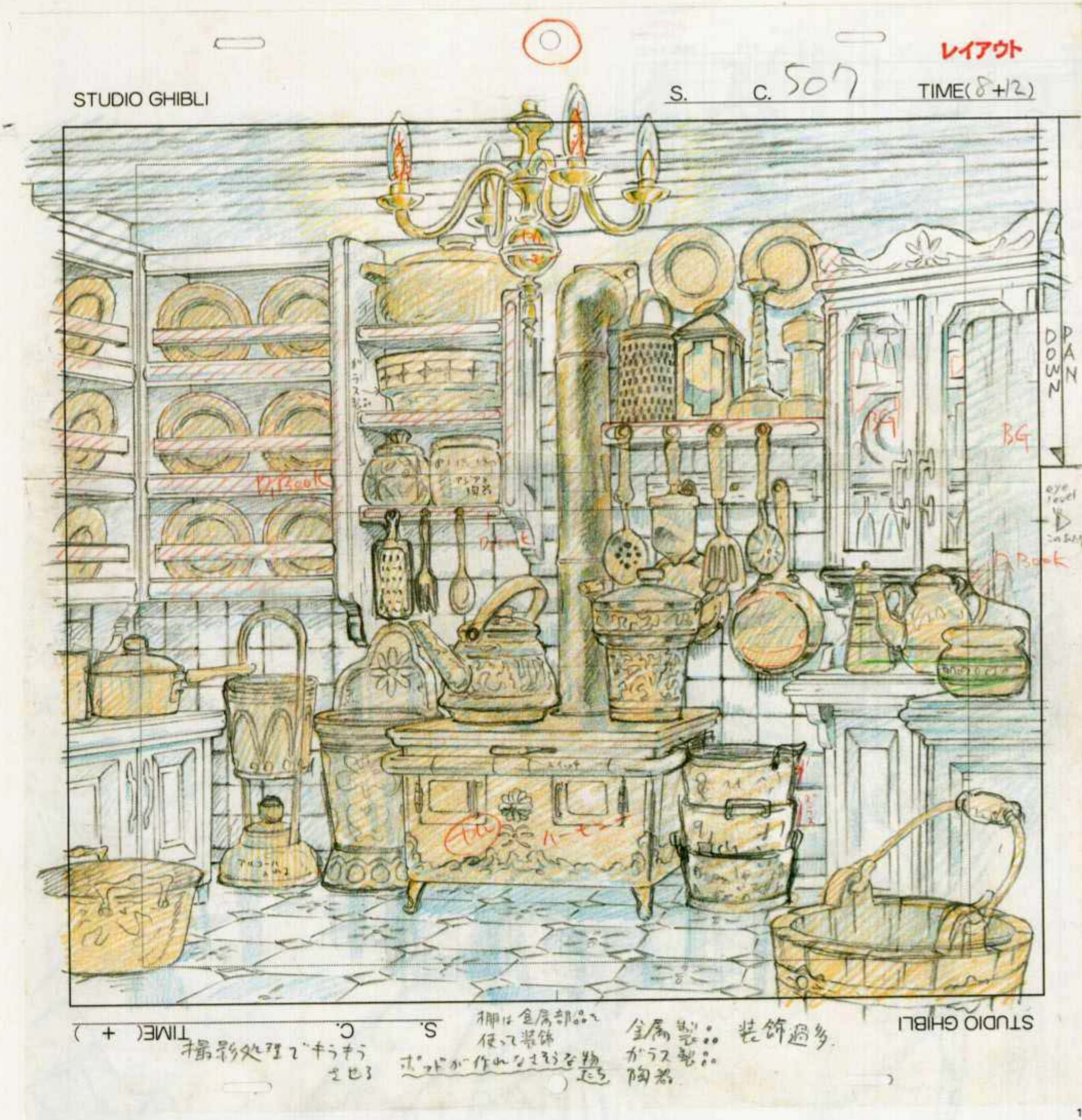
11


レイアウト
STUDIO GHIBLI
S.
C. 410
TIME(6 + 0)

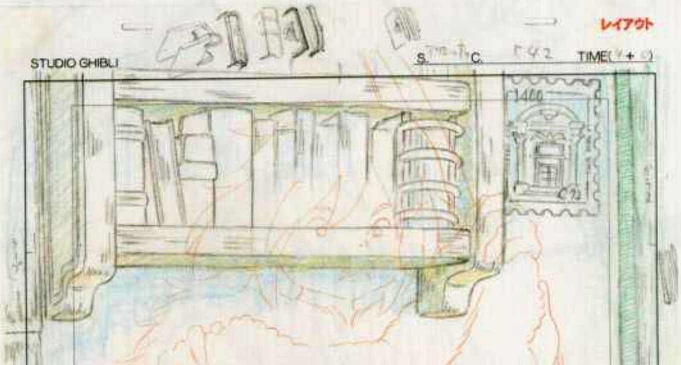
12


レイアウト
C-494
PAN
fix 2.5
PAN 3.5
fix 4.0

13



14



15



16

スタジオジブリ・レイアウト展 特別展示図録 2010年6月25日 初版
発行 日本テレビ放送網株式会社
編集 株式会社スタジオジブリ
デザイン 彦根大助
印刷 図書印刷株式会社